PSM ЖУРНАЛ О PLAYSTATION® ИЮЛЬ 2005

PLAYSTATION

PSM

НОМЕР 7 (9)
ИЮЛЬ

ГЛАВНЫЙ НЕЗАВИСИМЫЙ ЖУРНАЛ О PLAYSTATION® В МИРЕ

„СЕКРЕТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ“ ОТДЫХАЮТ!

GRAND THEFT AUTO – ИЗ ШИРОКИХ ШТАНИН!

ЧЕЛОВЕК-ПАУК ПРОТИВ ХАЛКА!
Какой уродец сильнее? Ответ внутри!

Эксклюзив!
MGS4
И ЕЕ СТРАШНЫЕ ТАЙНЫ!

50 CENT
Bulletproof

Даже если ты не любишь его музыку, ты полюбишь его игру!

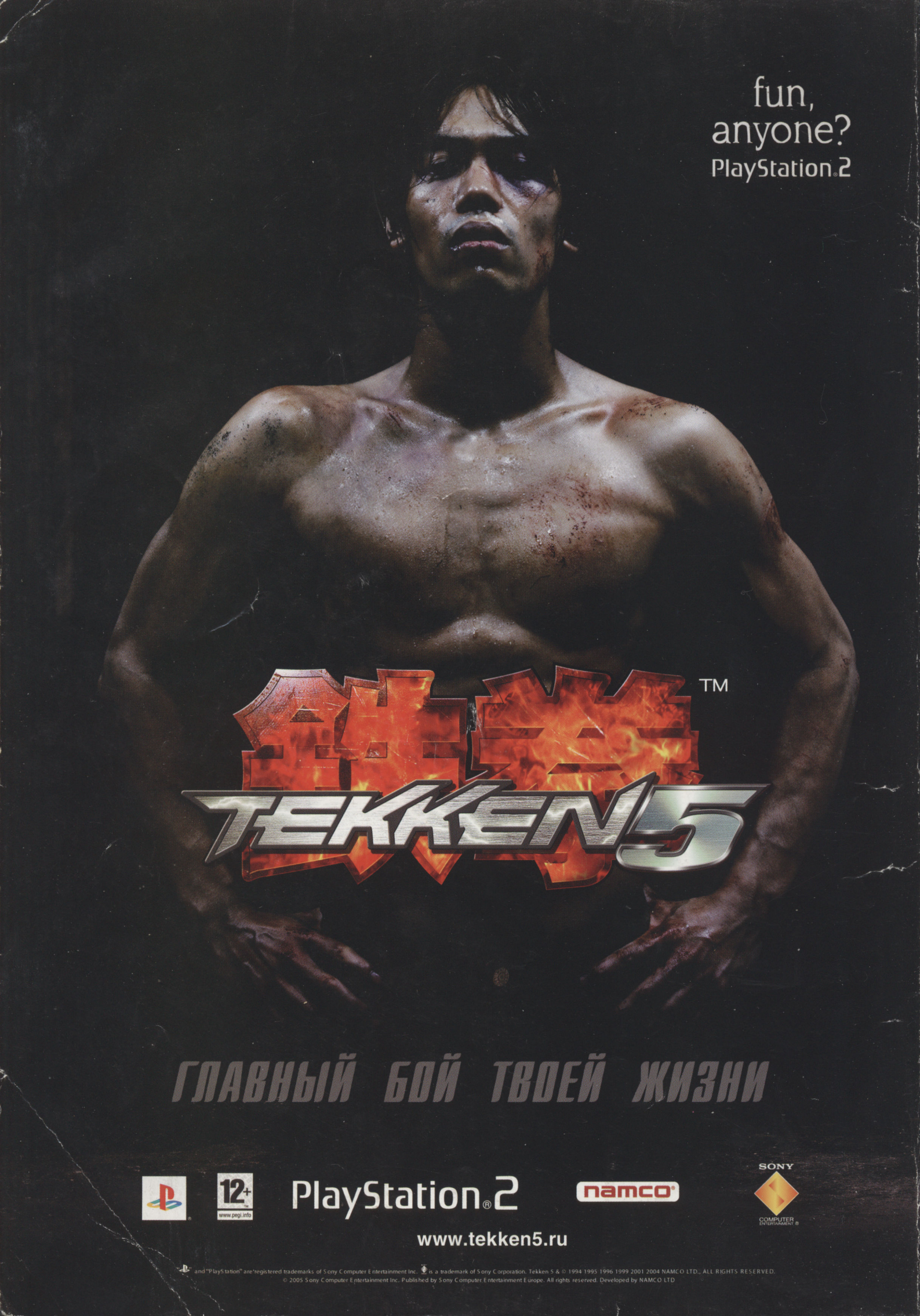
Хочешь знать из какой я игры? Читай PSM и не задавай глупых вопросов!

TOMB! RAIDER! LEGEND!
Девушка с яйцами

ПЛЮС! 007 From Russia With Love ► Tomb Raider Legend ► Star Wars Battlefront 2 ► Black ► Shadow of the Colossus ► King Kong ► Resident Evil 4 ► Killzone 2 ► Onimusha 4

4 607082 390034
mediasion

50 CENT: BULLETPROOF 24 METAL GEAR SOLID 4 STAR WARS: EPISODE III REVENGE OF THE SITH SHADOW OF THE COLOSSUS



and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. Tekken 5 & © 1994 1995 1996 1999 2001 2004 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.
© 2005 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. Developed by NAMCO LTD

50 CENT: BULLETPROOF

Этим, в принципе, все-превсе сказано.

30

В ЭТОМ МЕСЯЦЕ...

CELEBRITY DEATHMATCH

ХАЛК ПРОТИВ ЧЕЛОВЕКА-ПАУКА

Делайте ставки, господа!

14

ОНА ПРОДАСТ ВАМ PS3

KILLZONE 2

Главная игра лонч-программы PS3. Если ради GTA 3 люди были готовы покупать PS2, то ради Killzone 2 будут сметать с полок ее последовательницу.

16

ЧАС СЕРИАЛА

24: THE GAME

Блин, ну посмотрите же кто-нибудь этот сериал. Ради нас! Ну пожалуйста...

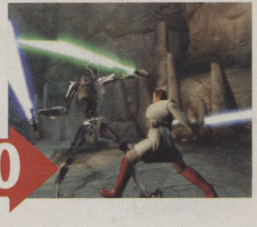
34

ЗЛОБНЫЙ ЮНОША Ч.2

STAR WARS EPISODE III

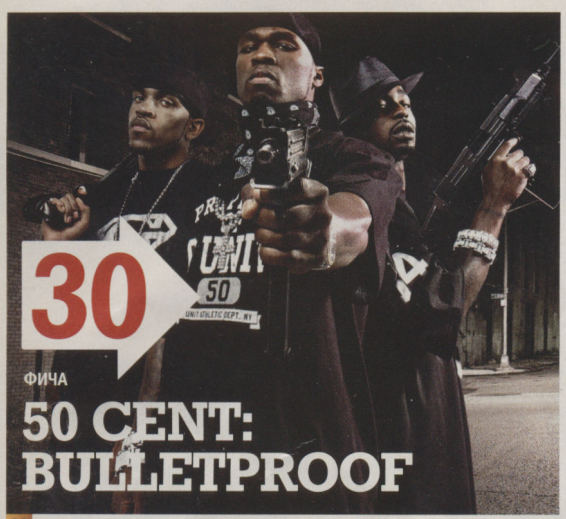
А мы, наивные, подарили этой игре отличное превью!

50



Содержа

В ЭТОМ МЕСЯЦЕ В PSM, ЕДИНСТВЕННОМ В РОССИИ



30

ФИЧА

50 CENT: BULLETPROOF

30 Журнал PSM постепенно становится филиалом MTV.

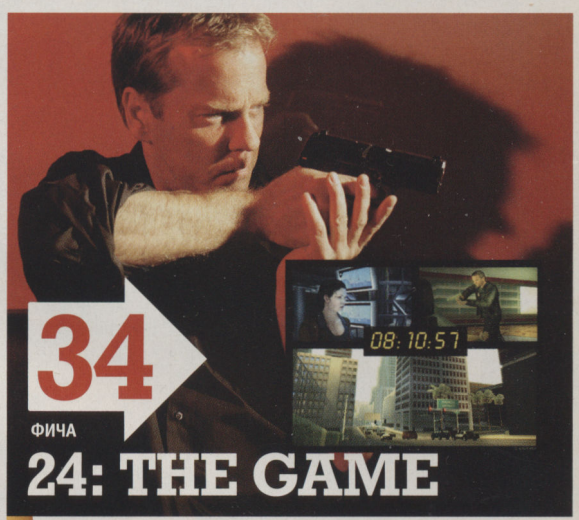
РЕЦЕНЗИИ

50 STAR WARS EPISODE III: REVENGE OF THE SITH

АКСЕЛЕРАТОР

12 RESIDENT EVIL 4

6 ВАШИ ПИСЬМА



34

ФИЧА

24: THE GAME

34 Главная экшн-забава этого года от Sony

64

DVD-РЕЦЕНЗИИ

ПОЛЕТ ФЕНИКСА

64

РЕЦЕНЗИИ

58 7 SINS

АКСЕЛЕРАТОР

19 THE GODFATHER

DVD-РЕЦЕНЗИИ

62 ОЛДБОЙ

DVD-РЕЦЕНЗИИ

64 ЗАЙМЕМСЯ ЛЮБОВЬЮ

16

АКСЕЛЕРАТОР

KILLZONE 2

16 Наверное, самый громкий лонч-тайтл грядущей PS3.

РЕЦЕНЗИИ

57 BLOODRAYNE 2

ание

журнале о PLAYSTATION®

50 STAR WARS EPISODE III

27 TIGER WOODS 2005

10 С нетерпением ждем анонса сиквела White.

54 MOTO GP 4

26 FIFA 2005

60 EYETOY ANTIGRAV

73

ПОСТЕРЫ!

ВСЕ ДЛЯ ВАС

PSM ИЮЛЬ 2005

ГЛАС НАРОДА

Почта 6

АКСЕЛЕРАТОР

Shadow of the Colossus 8
Onimusha: Dawn of Dreams 9
The Warriors 9
BLACK 10
Star Wars Battlefront 2 11
King Kong 11
Resident Evil 4 12
Metal Gear Solid Substinence 13
Tomb Raider Legend 17
The Godfather 19
Call of Duty 2 19

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Star Wars Episode III: Revenge Of The Sith 30
Killer 7 34
Medal Of Honour: European Assault 36
Conflict: Global Terror 38

PSP

GTA в кармане брюк –это возможно! 20
FIFA 2005 26
Tiger Woods PGA Tour 2005 27
NBA Street Showdown 28
ATV Offroad Fury: Blazin' Trails 28

РЕЦЕНЗИИ

Star Wars Episode III: Revenge of the Sith 50
Moto GP 4 54
Tenchu: Fatal Shadows 56
Bloodrayne 2 57
7 Sins 58
EyeToy: Antigrav 60

РЕЦЕНЗИИ НА DVD

Олдбой 62
Сокровища нации 63
Нападение на 13-й участок 63
Полет Феникса 64
Займемся любовью 64
Че Гевара: Дневники мотоциклиста 65
Великолепная четверка 65

ФИЧИ

50 Cent: Bulletproof 30
24:The Game 34
Metal Gear Solid 4 42

PSM

НОМЕР 7 (9)
ИЮНЬ 2005
выходит 1 раз в месяц

Издательство Games and Entertainment

Управляющий редактор
Андрей Подшибякин

Главный редактор
Сергей Колесов

Литературный редактор
Сергей Бондарчик

Над номером работали:
Тимофей Ткаченко, Наталья Гордеева
Василий Извозчиков

Художник проекта
Елена Крючкова

Верстка
Алена Тупикова, Денис Бугров,
Татьяна Игнатенко, Наталья Выставкина

Адрес редакции:
101000, Москва, Главпочтамт, а/я 143
Тел. +7 (095) 510-1523
Факс. п +7 (095) 510-1525
e-mail: psm@mediasign.ru

Продажи рекламной площади:
Рекламное агенство ООО „Арт Аудио Пресс"
Тел.: +7 (095) 510-1525,
e-mail: info@aap.ru

Менеджеры по рекламе:
Екатерина Иванова
ivanova.ekaterina@mediasign.ru,
Зинаида Перминова
perminova.zinaida@mediasign.ru
Сергей Понкратов
ponkratov.sergey@mediasign.ru
Глеб Сидоренко
Sidorenko@mediasign.ru

Учредитель ООО „Сайн"
125371, Москва, Волоколамское ш., д.114

Издатель ООО „Медиа-С"
125007, Москва, ул. 4-ая Магистральная, д.11

mediasign
publishing house

Председатель совета директоров
Юрий Цеберс
Генеральный управляющий
Олег Аргиров, Camden Partners LLP
Директор по финансам
Андрей Шумилин
Директор Службы продаж рекламы
Вадим Кузнецов
Директор по информации
Илья Булгаков
Директор по производству
Сергей Кучерявый
Директор по закупкам
Елена Черкасова
Директор по персоналу
Елена Евстегнеева
Коммерческий директор, Директор по распространению
Александр Глечиков
glechikov.alexander@mediasign.ru

Подписной индекс по каталогу Роспечать:
46607

Отдел по работе с претензиями:
claim@mediasign.ru

Типография Lietuvos rytas, Литва
Тираж 22 500

Future
MEDIA WITH PASSION

Зарегистрированно Федеральной службой по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия
Свидетельство о регистрации СМИ
ПИ № ФС 77 -19474 от 20 января 2005 г.

Статьи в данном издании, переведенные из „PSM", являются собственностью или лицензией Future Publishing Limited, [Future plc group company], UK 2000. Все права зарегистрированы. „PSM" является торговой маркой Future Publishing Limited, [Future plc group company]. За более подробной информацией об этом и других журналах, издаваемых Future plc group company, обращайтесь http://www.futureplc.com

За содержание рекламных объявлений редакция ответственности не несет. Все материалы номера являются собственностью редакции, перепечатка или воспроизведение их любым способом полностью или по частям допускается только с письменного разрешения редакции.

Цена свободная

ВРЕМЯ – ВПЕРЕД

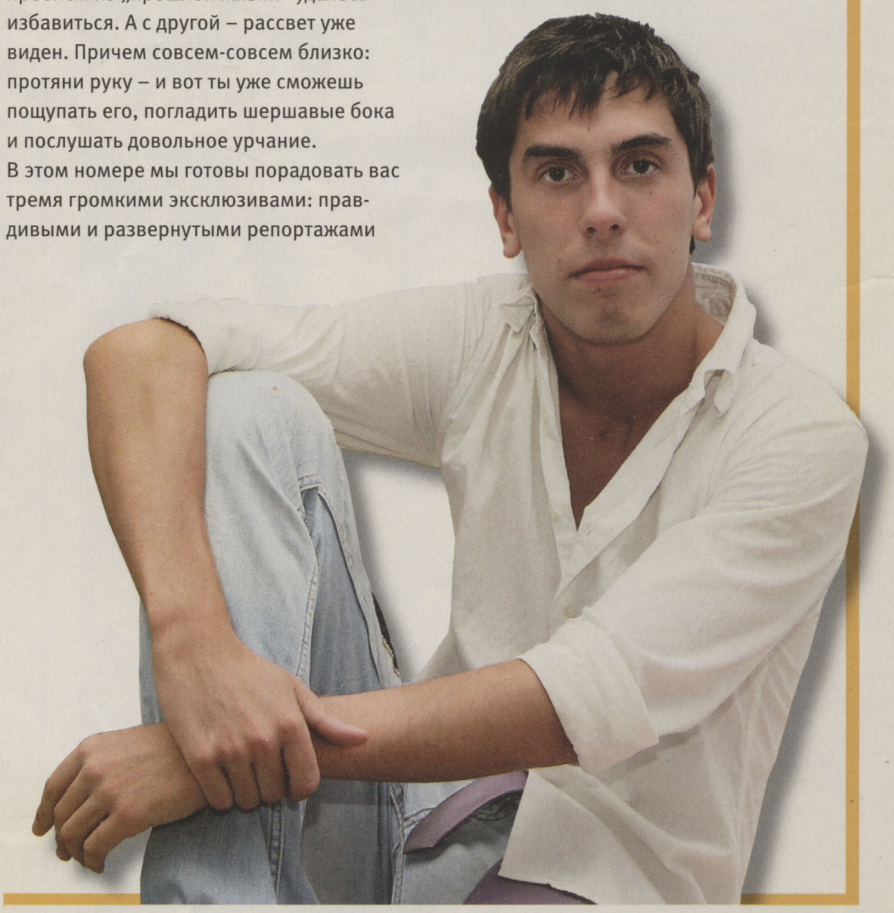
Так сложились беспощадные жизненные обстоятельства, что это самое редакторское слово я набираю на ноутбуке, находясь над землей на сколько-то там тысячах метров. В самолете. Самолет при этом играет роль машины времени „вперед": на три часа перелета из Германии в Москву он самовольно накручивает еще +2 за счет стремительного преодоления пары часовых поясов. GMT+1 (время по Гринвичу + 1 час, как в Германии, стало быть) меняется на GMT+3 (как в России).

Но забавно даже не это само по себе. Забавно другое. Дело в том, что за иллюминатором, находящемся от меня по правую руку, сейчас темно так, что хоть глаз выколи. В то же самое время в иллюминаторе слева вовсю бушует багряно-российский рассвет. В связи с чем мне пришла в голову вот какая метфора: наш с вами PSM на данном жизненном этапе переживает нечто подобное. То есть, с одной стороны, не от всех еще проблем из „прошлой жизни" удалось избавиться. А с другой – рассвет уже виден. Причем совсем-совсем близко: протяни руку – и вот ты уже сможешь пощупать его, погладить шершавые бока и послушать довольное урчание.

В этом номере мы готовы порадовать вас тремя громкими эксклюзивами: правдивыми и развернутыми репортажами из жизни главных – без преувеличения! – игр этого года: 24: The Game (если вы еще не видели соответствующего сериала, то марш смотреть, можете даже не дочитывать, я не обижусь), Metal Gear Solid 4 (в комментариях не нуждается) и 50 Cent: Bulletproof, которой мы и отдали нашу нынешнюю обложку.

Если позволите, также хотелось бы сказать пару слов о том, чего следует ждать в следующем номере. А ждать следует 96 страниц, постера (а то и не одного!) формата А3, новые рубрики и увеличенный „Форум". Как, вы еще не знаете, что такое „Форум"?! Тогда срочно бросайте читать редакторское слово и начинайте, наконец, читать журнал. А то я могу писать еще очень долго. До посадки 45 минут, знаете ли.

Cheerz,
СЕРГЕЙ КОЛЕСОВ
Главный редактор
kolesov.sergey@mediasin.ru



УМРИ, ВСЕ ЖИВОЕ!

ТЕПЕРЬ САМЫЙ ПЕРЕДОВОЙ МУЗЫКАЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ РОССИИ PLAY ПРЕДСТАВЛЯЕТ НА СВОИХ СТРАНИЦАХ МАТЕРИАЛЫ ЛЕГЕНДАРНОГО АНГЛИЙСКОГО ЖУРНАЛА

METAL HAMMER

В каждом номере PLAY вас, хэдбэнгеры и хэдбэнгерши, будут ждать восемь страниц раскаленного докрасна «железа» от одного из авторитетнейших рок-изданий мира.

Вы найдете в нашем «журнале в журнале»:

- самые провокационные интервью
- самые горячие новости
- самые невероятные факты
- самые угарные фотографии
- самые свежие CD-рецензии

СТАРТУЕМ 4 АВГУСТА!
ПЕРВЫЙ ВЫПУСК МИНИМАГА METAL HAMMER – В PLAY №15/2005
СПРАШИВАЙТЕ В ПРОДАЖЕ!

С деловыми предложениями, а также по поводу размещения рекламы в минимаг Metal Hammer обращайтесь:
Дмитрий Коротеев, издатель – тел. (095) 510-1525/24, e-mail: koroteev@mediasign.ru

Глас народа

ПОСЛЕДНЕЕ СЛОВО ЗА ВАМИ

Выпуск первый

Ну и, как говорится, даст бог, не последний. С этого номера, друзья, мы открываем на страницах PSM специальную площадку, на которой будем ежемесячно публиковать ваши письма, мнения, интересные высказывания, вопросы для читательских голосований и их результаты, а также все, чем вы сочли нужным с нами поделиться. Кроме того, не можем не сделать приятный анонс: в самое ближайшее время у нашего журнала появится полноценное-преполноценное представительство в Интернете, расположенное по адресу **www.psm-mag.ru** При этом в отличие от многих других журнальных сайтов наш не будет жить в своем собственном информационном пространстве, полностью оторванный как от самого журнала, так и от нужд его читателей. Нет, нет и еще раз нет! Вместо этого наш чудо-сайт будет дествовать в тесной связке с бумажным PSM, играя роль дополнительного канала связи. „С кем связываться-то будем?“ - спросите вы. И правильно сделаете, потому что связываться мы будем не с кем-нибудь, а с вами. Другими словами, пишите нам, звоните, присылайте анкеты (за которые мы не преминем вручать ценные призы), заглядывайте на сайт и читайте PSM. Главное помните – теперь у вас есть собственная рубрика в любимом журнале. А это, согласитесь, дорогого стоит.

P.S. Вы знаете, чтобы не формализировать живое общение, мы решили пока публиковать ваши мысли as is, сиречь с неизменной, можно сказать, авторской грамматикой и пунктуацией. А потому небольшая просьба и одновременно совет: прежде чем посылать нам что-то, перечитайте это что-то хотя бы один раз. Чтобы потом не было мучительно стыдно и так далее :).

УДАР СУДЬБЫ ЖЕСТОКОЙ

Здравствуйте золотая редакция PSM, единственного в России журнала о PS2 и играх на эту чудесную поглощающую не мало внимания, времени и денег консоль!

Я обращаюсь к вам с очень большой проблеммой. Как говорится в клипе Mario „a story“.

Несколько дней назад, мой маленький брат Александр, нанес страшный удар по консоли, металлической палкой от пылесоса. В момент этого(страшного) удара, из консоли вылетел столб пыли CD-ROM зашумел, заскрипел. После нападения Александра на консоль, я даже и необратим внимания как она успела поцарапать GTA:SAN ANDREAS и GRAN TURISMO 4 и все царапины я списывал на свой счет, как бы самого себя утешая что это может быть только неосторожное обращение с cd. Стали появляются глюки и консоль стала тормозить. Подскажите мне что, где и как нужно сделать? **Kobejitsu, с почтой на yandex.ru**

Даже и не знаем, что вам ответить. Разумеется, логичным и обоснованным решением в подобной ситуации было бы отнести вашего маленького брата Александра в комиссионку, где с небольшой доплатой обменять его на новенькую PS2 в серебряном корпусе. Но что-то нам подсказывает, что к применению столь решительных мер вы пока не готовы. А потому пойдите лучше и купите себе еще одну приставку. Ну или еще одного брата. Это чуть более трудоемко, но не менее интересно.

ЯРЫЙ ФАНАТ

Пишу с небольшой надеждой на то, что это будет прочитано. Решил написать, как только узнал о смене главного редактора вами. Не плохая (даже очень) затея учитывая „приколы“ прежнего редактора! Внушает надежду на лучшее!! Читаю PSM уже с пол года, хотя знаю что он выпускался намного раньше за границей. С октябрьского номера не пропустил не одного. Хотелось бы узнать причину свержения Михаила Бескакотова, но наверное это у вас за военную тайну считается. У меня есть догадки на эту тему, касающиеся матов в номерах журнала. Хотя оставим эту тему. Меня журнал в общем ОЧЕНЬ даже устраевает, хоть и имеется масса незначительных притензий и советов! Чувствуется, что сделано с профессионализмом. Было бы замечательно если бы мериканская редакция (так как они первоисточник и ваша опора) умудрилась в свои номера PSM'а вложить диск с хотя бы парой демок новых игр. В общем я ЯРЫЙ фанат PlayStation2 и особенно вашего журнала. Надеюсь на лучшие перемены звязанные с вашим приходом. Надеюсь Вы ответите мне хотя бы парой строчек!! **Freddy Kruger, с почтой на rambler.ru**

В действительности наша надежда и опора – это все-таки английская редакция. Буквально пара строчек, как заказывали.

Get Msg Fwd Msg **Вам письмо!** Reply Trash

ТОЧЕК, КАК ГОВОРИТСЯ, НЕ БУДЕТ

Жесткие поклонники PlayStation умоляют вас, включать в комплект с журналом DVD диск на котором будут или демо версии игр на PS, или видео обзоры, фотки и т.д. новейших игр.
Заранее спасибо.
P.S. ВАШ ЖУРНАЛ КРУТ И ТОЧКА!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! **Jokeman, с почтой на yandex.ru**

Вопрос про диск – это очень хороший и своевременный вопрос. Дело в том, что только журнал Official PlayStation имеет законное право публиковать на своих дисках демо-версии игр. Остальным приходится как-то выкручиваться без них. И PSM в этом плане не исключение. Тем не менее, диск нам нужен и у он у нас будет. Причем уже буквально через считанные месяцы, если не недели. Кроме того, у нас есть серьезное желание полностью посвятить следующий „Глас народа“ вопросам, связанным с DVD. Каким он должен быть по объему? Какие рубрики содержать? Чего вы ждете от прилагающегося к журналу диска? Свои мысли по данному поводу, равно как и по всем прочим присылайте, пожалуйста, по известному адресу psm@mediasign.ru. Или по обычной почте, которая указана в выходных данных.

E3 ПО СУЩЕСТВУ

ТАК КТО ЖЕ ПОБЕДИЛ?

„Playstation 3 официально уделала Xbox 360“ провозгласил T3 - ведущий журнал, занимающийся технологиями. „Если то, что нам показали, имеет хотя бы что-то общее с реальностью, PS3 – однозначный победитель,“ – резонно заметил сайт Guardian. Короче говоря, фирма Sony стала звездой этой выставки.

Разработчик: Sony **Издатель:** Sony **Релиз:** Осень

SHADOW OF THE COLOSSUS

Продолжение невероятной игры Ico, похоже, собирается по всем статьям превзойти предшественника. только на пользу.

Вероятность того, что вы пропустили Ico – очень велика, она вышла ограниченным тиражом. Впрочем, горевать не о чем, ее полусиквел - Shadow of the Colossus, кажется, будет ничем не хуже. А то и лучше.

Если вы считаете, что в Ico впечатляющий мир, то он от огромных пространств Shadow у вас просто начнется агорафобия. Здешние пространства простираются во все стороны на много миль, и все эти мили заполнены лесами, замками и горами. А вы можете свободно бродить по этому миру, пытаясь, по традиции, убить главных супостатов – Колоссов.

Как вы уже, без сомнения, поняли по нашим скриншотам – это ОЧЕНЬ большие супостаты, как и следует из названия, и победить их – это вам не пианину грызть. Вам придется искать их слабые места методом исследования самих колоссов, залезать на них и ронять. Иначе с ними не справиться. Всего Колоссов 16, и каждый из них – это отдельная задача – в числе прочего, Колоссов придется долго и мучительно искать.

Безымянный протагонист, который должен изничтожить Колоссов, чтобы вывести свою возлюбленную из таинственной комы, может поднять свой меч и вызвать луч света, который поможет ему отыскать цель. Перемещаться по агорафобичному миру придетсяццсли нужно изловить какого-нибудь особо шустрого Колосса – в одной сцене герой спрыгивает с лошади на ногу твари и карабкается по ней вверх. По ноге. И по твари.

Визуально игра выдержана все в том же минималистичном стиле, что и Ico, к этому добавились звуковые эффекты в стиле эмбиент, которые выгодны отличаются от скрежетов и воплей других игр. На PS2 нет ничего подобного, и ничего настолько завораживающего тоже нет.

Но, несмотря на все достоинства, эту игру из-за, как раз таки, ее необычности, вряд ли будут сметать с полок. Впрочем, что для нас общественное мнение, мы продолжаем с нетерпением ждать выхода полной версии (это случится осенью). И если она не будет охренительно прекрасной, мы обязуемся съесть свои верхние конечности. Без кетчупа.

PSM ГИПОТЕЗА У нас в сердцах давно зарезервировано место для Ico, а эта игра должна даже лучше. Оригинальная идея в сочетании с визуальными эффектами, которые напоминают скорее сон, чем реальность, должны породить нечто уникальное, свободное от условностей любого жанра. Будет ли игра продаваться, мы пока не знаем. Люди, хотя бы в этот раз не хлопайте ушами, ладно?

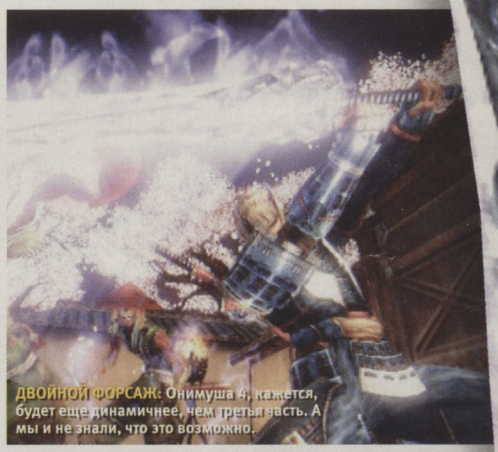
■ **Разработчик:** Capcom ■ **Издатель:** Capcom ■ **Релиз:** Дата неизвестна

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

Онимуша устраивает еще одну атаку на PS2, но удастся ли ей остаться на уровне Onimusha 3?

Мы были полностью уверены в том, что Onimusha 3 станет последней игрой серии на PS2. Оказывается, мы тоже иногда ошибаемся – Capcom продолжает тянуть из нас жилы. Действие новой игра будет происходить через 16 лет после предполагаемой предпоследней битвы Саманосуке (извините) и Жака с ужасным босом Генма Тойотоми Хайдейоши (извините еще раз).

PSM ГИПОТЕЗА *Игра пока готова только на 30%, так что знать - мы пока почти ничего не знаем, но мегапродюсер Inafune собирается сделать эту игру более динамичной и доступной непосвященным. Еще ходят слухи о новой системе «союзников», которая позволит вам переключаться между персонажами, когда захочется. Ну, и, конечно же, не обойдется без огромных локаций (это нынче модно) для открытия которых придется пошевелить мозгами. Это вместо прямолинейности предыдущих частей, если кто не понял. После триумфа третьей части новому творению Capcom придется очень сильно постараться, чтобы хотя бы остаться на том же уровне.*



ДВОЙНОЙ ФОРСАЖ: Онимуша 4, кажется, будет еще динамичнее, чем третья часть. А мы и не знали, что это возможно.

ВСЕ МЕНЯЕТСЯ: В этот раз вы сможете переключаться между персонажами. И это хорошо.

ИМИДЖ ЛАБОРАТОРИЯ: И выглядит все куда лучше, чем раньше.

■ **Разработчик:** Rockstar ■ **Издатель:** Take-Two ■ **Релиз:** Лето

THE WARRIORS

Ретрогангстерская игра от Rockstar наконец-таки выйдет в свет.

Бегущие до второго и третьего дыхания люди. Мрачные Диджеи. Раскрашенные гангстеры, лупящие друг друга бейсбольными битами. Что между ними общего? Это то, что лучше всего удается делать студии Rockstar, вспомните GTA и Manhunt. А еще все это можно будет лицезреть в The Warriors – вариации на тему культового фильма про гангстеров 70х годов издания. Хотя мы знаем о существовании этой игры уже...ну, как минимум год, эти скриншоты – демонстрирующие сходство с оригиналом и моделирование повреждений – только-только появились в свободном, так сказать, доступе. Как и фильм, игра посвящена попыткам статской, нет, все-таки титулярной банды вернуться в свою базу на Кони Айленде после того, как их обвинили в убийстве самого крутого босса мафии аж во всем Нью-Йорке – а между ними и вожделенной безопасностью стоит всего несколько сотен вооруженных мафиозо. Да, саундтрек обещают не менее впечатляющий, чем сюжет.

PSM ГИПОТЕЗА *Если это не окажется лучшей игрой по фильму за весь год, мы загримируемся под мимов и пойдем штурмовать офисы Rockstar. Ничего так флэшмоб, правда?*

БИТВА ЧЕРНЫХ С ...СИНИМИ: Кажется, насилия тут будет не меньше, чем в остальных играх Rockstar. Ура, товарищи!

ЗЕМНЫЕ ВОИНЫ: Бессмысленные и беспощадные. Прямо как русский бунт или российская эстрада.

■ **Разработчик:** Criterion ■ **Издатель:** EA ■ **Релиз:** Ноябрь

BLACK

Представляем вашему вниманию новый гремучий шутер от команды, делавшей Burnout — игру, в которой пуля — дура, а stealth — молодец.

Мы, понятное дело, не знаем, сохранится ли эффект при использовании севшего 15 дюймового монитора и наушников ноунейм, но на E3, во время игрового теста на 42 дюймовой плазменной панели с колонками размером с Бельгию, этот баллистический шутер смотрелся умопомрачительно. И туда нам снова показывают Снэйка. Он резким движением снимает с себя маску. Под ней оказывается — Рэйден! Зрители бьются в истерике. На экране появляется надпись „Main Star“. Рэйден совсем наглеет и даже собирается присесть. Внезапно на горизонте появляется... Снэйк. Зрители окончательно обалдевают. Снэйк с особым цинизмом убивает самозванца. Затем он снимает маску, под ней мы видим самого настоящего Солид Снэйка. Он присаживается на стул и закуривает сигару. Часть зрителей, задохнувшихся от восторга, выносят. Некоторых — сразу вперед ногами.

Это самый грубый шутер для PS2 — достаточно посмотреть на все эти кучи обломков рядом с вами. „Окна будут разбиваться, шины — лопаться, рамы — разлетаться, а баки с бензином — взрываться. Я сказал.“ заявляет ведущий дизайнер Крейг Салливан, разряжая свой узи в припаркованную рядом машину. Когда машина, как и было обещано, взрывается и разлетается в клочья, полыхая огнем, мы впадаем в экстаз.

Главная особенность игры заключается в том, что и в абсолютно пустом помещении вам не будет скучно, даже если у вас в руках нет ничего, кроме чахлого пистолета. Что еще лучше, предметы обстановки также вполне в состоянии наносить урон, так что вы сможете с удовольствием засыпать вражин битым стеклом, размозжить им головы платформами и — это очень приятно — [illegible] рикошетящими пулями. Черт, да о чем это мы, с помощью обычного шотгана можно проделать в груди человека большую и красивую дыру.

Поговаривают даже о „режиме фокуса“ — это название как раз обсуждалось на маркетинговой встрече EA, пока мы пускали слюни — когда действие замедляется, а вы получаете неограниченное количество боеприпасов. С помощью этого режима можно эстетизировать свои убийства, использовать рикошет и избегать повреждений собственного хрупкого организма. Сюжет? Какая-то жутко засекреченная фигня про какого-то жутко засекреченного агента в Восточной Европе, с ощутимым влиянием „24“, „Крепкого орешка“ и практически любого боевика из тех, что придут вам на ум.

PSM ГИПОТЕЗА *Ожидается весьма захватывающее противостояние этой игры и нового шутера „Gun“ от Neversoft. Одну игру делала студия, знаменитая своими гонками, другая — своими играми на тему скейтбординга — что забавно, они обе надеются выпустить самый крутой шутер 2005 года. На что тратить деньги? Нам более симпатична Black. Все остальное — через месяц.*

„ЗАСЫПАТЬ ВРАЖИН БИТЫМ СТЕКЛОМ, РАЗМОЗЖИТЬ ИМ ГОЛОВЫ ПЛАТФОРМАМИ “

СИЛА МЫСЛИ: Машины взрываются вместе с вашими врагами. Оставшиеся от них молекулы уже не причинят вам вреда.

СИЛА ДУХА: Вы можете разобрать стены по кирпичику и угробить парочку незадачливых бандитов.

ИСКРА: Этот искры нам знакомы по Burnout, а вот свист пуль — в новинку.

■ **Разработчик:** Pandemic ■ **Издатель:** Lucasarts ■ **Релиз:** Сентябрь 2005

STAR WARS BATTLEFRONT 2

Пройти все любимые сцены из Star Wars вместе с еще 24 вполне живыми людьми в режиме онлайн — вот наша самая сокровенная эротическая фантазия. Из тех, что касаются Star Wars, конечно же.

Первая игра из серии Battlefront оставила поклонников Звездных войн в смятенных чувствах. При всем обилии недостатков, возможность пострелять на Хоте, управляя AT-AT или Сноуспидером, привела в восторг всех детей внутри 30 летних дядек, увлеченно давящих на кнопки. Продолжение обещает нам практически златые горы — прорыв блокады из четвертого эпизода, битва за Эндор (оттуда же), плюс дополнительные юниты и транспорт (да да, включая Тысячелетнего Сокола) и онлайн опции, включающие в себя Штурм, Захват флага и настраиваемые матчи. Если верить слухам, в этот раз нам таки удастся поиграть за джедаев, в первой части этой возможности почему-то не было.

PSM ГИПОТЕЗА *Драться можно будет как пешком, так и в космосе — да, все с теми 24 вполне живыми людьми. Если у вас почему-то пока нет толстого оптоволоконного кабеля с Интернетом — не волнуйтесь, одиночный режим был отполирован и отточен до полного изумления. Теперь с сюжетом и заданиями все в порядке. Дай бог, чтобы так.*

СТРЕЛЬБА ПО ЗВЕЗДАМ: Вы бы только знали, какие надежды мы возлагаем на эту игру.

ПРОСТО ЛУЧШАЯ? В этот раз все будет намного круче. Почти как в фильме. Мда.

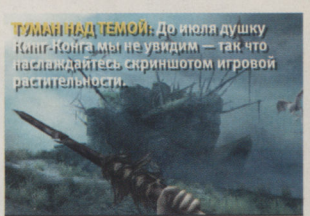
ХАН СОЛО: Любители одиночества, не волнуйтесь. Одиночный режим в этот раз не подкачал. Наверное.

ДВЕ ДЮЖИНЫ: Вы только представьте: онлайн, 24 человека, Звездные войны. Вот так вот и исполняются мечты.

■ **Разработчик:** Ubisoft ■ **Издатель:** Ubisoft ■ **Релиз:** Ноябрь 2005

KING KONG

Да, вы будете играть за волосатую обезьяну. И за Кинг-Конга тоже.



ТУМАН НАД ТЕМОЙ: До июля душку Кинг-Конга мы не увидим — так что наслаждайтесь скриншотом игровой растительности.

Хорошие новости. Вы будете играть и за главного героя — 60-футовую гориллу и за второго главного героя — ростом поменьше и в исполнении Джека Блэка. Все это вместе — высокобюджетная адаптация нового фильма про Кинг-Конга от Ubisoft. Фильм делает Питер Джексон (ага, тот самый, который про кольца). Игра будет поделена на две части — суровый stealth в джунглях и эпические бои, где бедному Кинг-Конгу придется драться с тираннозавром, и — вероятно — сбивать самолеты, стоя на крыше Эмпайр Стейт Билдинг. Продюсирует это чудо природы Мишель Ансель — гений BG&E, который изо всех сил пытается просочетать свой инновационный дизайн уровней с приемлемым геймплеем.

PSM ГИПОТЕЗА *Насчет фильма мы ничего сказать не можем, честно говоря, но участие Анселя в разработке игры не может не радовать. Ждите вердикта через месяц.*

E3 ПО СУЩЕСТВУ

ЧТО ТАКОЕ ВООБЩЕ E3?

E3 — это не пищевая добавка, как вам могло показаться, это Electronic Entertainment Expo — самая большая выставка видеоигр в мире. Она проходит каждый год в Лос-Анджелесе, длится три дня, и все это время разработчики игр со всего света дерут глотки, нахваливая свои детища.

УЗИ С ЭТИМ СПРАВИТСЯ: А еще вам полагаются шотганы, гранатометы и автоматы — и все это весьма разрушительно.

★ В СЛЕДУЮЩИХ НОМЕРАХ ...

Вас достала E3? На самом деле, вы еще толком ничего не видели ...

ЧТО ЗМЕЙ ДЕЛАЕТ В ОНЛАЙНЕ? С КЕМ И КАК ИМЕННО?

У КАКОЙ ИСКАТЕЛЬНИЦЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ ДВА КОЛЕСА?

ПОЧЕМУ РЭТЧЕТ ПОТЕРЯЛ ХВОСТ И НАЧАЛ ЗВЕНЕТЬ?

КАКИМ ВСЕ-ТАКИ ОБРАЗОМ ATARI ЗАСТАВИЛА НАС ВНОВЬ ПОЛЮБИТЬ МАТРИЦУ?

МУХА В СУПЕ: Эти гигантские мухи появляются из ниоткуда, пикируют вниз и сильно портят игроку нервы.

ВНЕШНОСТЬ — ГЛАВНОЕ: Ладно, это, конечно, не тот шик и блеск, который можно увидеть на Cube, но все равно вполне впечатляюще.

■ **Разработчик:** Capcom ■ **Издатель:** Capcom ■ **Релиз:** Ноябрь

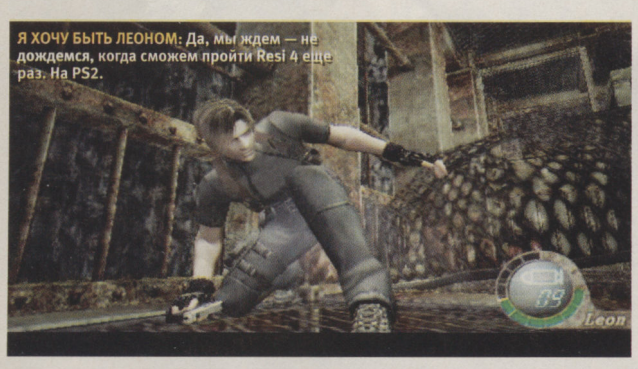
RESIDENT EVIL 4

Готовьтесь — в ноябре лучшая игра года наконец перекочует на PS2 — и будет ничем не хуже, чем ее же версия для GameCube.

Это потрясающая игра. Графика, геймплей, темп, сюжет, враги, боссы, оружие...все сделано просто гениально. Да чего там, даже инвентарь в этой игре гениальный. Мы все (ну или почти все) уже прошли эту игру на GameCube, но впереди у нас еще версия для PS2 — вполне самостоятельная, с новыми локациями и прочими бонусами.

Еще одна хорошая новость — графика, кажется, пережила адаптацию под PS2. GameCube, может быть, и помощнее будет, но выглядит все почти также. Впрочем, есть некоторые опасения — на отдаленных от начала уровнях графика настолько наворочена, что несчастная PS2 может просто рухнуть под тяжестью этого великолепия. Но мы изо всех сил верим в Capcom и в то, что они выпустят, как минимум, великолепную игру. На меньшее мы не согласны.

PSM ГИПОТЕЗА *Честно говоря, мы могли бы посвятить Resident Evil 4 еще не один десяток страниц. Впрочем, для этого существуют обзоры. Заметим только, что напряженный темп, потрясающая графика в сюжетных роликах и вполне приятная система прицеливания — это серьезная заявка на лидерство, как говорится. Мы практически уверены, что это будет одна из лучших игр для PS2 в этом году, и место в десятке ей гарантировано.*



Я ХОЧУ БЫТЬ ЛЕОНОМ: Да, мы ждем — не дождемся, когда сможем пройти Resi 4 еще раз. На PS2.

ЭШ БРАУН: Вопли Эшли «Леон!» раздражают на PS2 не меньше.

СЕКРЕТЫ SUBSTINENCE: Плюс ко всему в игре будут битвы на четырех игроков, в режиме разделенного экрана, один играющий возьмет на себя роль Змея, а трое остальных — роли многострадальных охранников. В онлайн можно играть одному против семерых. Онлайн-режим, как можно догадаться, весьма показателен и потому полезен для MGS4. MGS4 также будет совместима с MGS Acid 2 для PSP — но Kojima об этом пока молчит.

■ **Разработчик:** Kojima Productions ■ **Издатель:** Konami ■ **Релиз:** Зима 2005

METAL GEAR SUBSTINENCE

Змей против Оцелота? Онлайн?! Так оно все и будет — плюс классические MSX ‘Gear игры, которые, собственно и проложат дорогу для MGS4.

Пока вы не спросили, да, название настоящее, это не мы его придумали. Типа такая остроумная игра слов — сочетание MGS2: Substance (генетически модифицированная версия MGS2, вышедшая в 2003 году) и слова sustenance (в переводе «жизнеобеспечение», намек на поедание всякой гадости в MGS3). Может, шутка и не особо удалась, но в играх этой серии будет режим онлайн, а не только идиотский камуфляж с утками.

Итого, вы сможете участвовать вместе с семью другими игроками в командных и индивидуальных боях в режиме онлайн, эти бои чем-то напоминают Splinter Cell: Chaos Theory. Играть можно за Змея (или Биг Босса) против наших любимых врагов — Босса, Оцелота, Страха, Ниндзи и прочих легенд MGS. Для успешного ведения боя вам понадобятся навыки снайперской стрельбы, stealth и CQC (Close Quarters Combat, стало быть). Почему мы так радуемся этому событию? Все очень просто: представьте себе последнюю битву из MGS3, только вместо дигитального буратины у вас в противниках живой человек. То-то и оно.

В дополнению к Replay Theatre нам обещают новый вид от третьего лица, так что вы сможете еще раз пройти MGS3, используя камеру по своему усмотрению. А еще, если повезет, мы сможем пройти MGS3 за разных персонажей — в MGS2: Substance такая возможность была. Однако все большие и красивые дополнения — это всего лишь модификация оригинальных игр серии Metal Gear, существовавших на доисторической консоли MSX. Надеемся, разработчикам удастся адаптировать их для PS2 без вреда для здоровья, и, быть может, они внятно объяснят нам, что случилось между MGS3 (60-е годы 20го века) и MGS2 (любимое всеми недалекое будущее), таким образом создав пространство для маневра и для новой игры под PS3. Будем ждать.

PSM ГИПОТЕЗА *Кажется, это лучше чем весьма посредственная Substance, а режим онлайн игры — неплохой тест для MGS4. Мы, как всегда, расскажем все первыми. В недалеком будущем, конечно же.*

■ **Разработчик:** Lino. ux ■ **Издатель:** Activision ■ **Релиз:** Зима

TRUE CRIME 2

Трейлер, официально признанный худшим трейлером E3. Activision, так держать.

Первая True Crime была весьма посредственным клоном GTA, который мы, если честно, впарили почтенной публике с куда большим энтузиазмом, чем этот клон заслуживает. А Activision, в свою очередь, анонсировала неизбежный, как конец света, сиквел. Мы можем, конечно, сделать вид, что нам все про все известно, но мы решили побыть честными. Для разнообразия. Поэтому мы просто расскажем вам про трейлер, который, собственно, и есть то немногое, что мы знаем об этой игре. Какой-то человек в темных очках — не Ник Канг из первой части — идет по темному коридору и направляет пистолет на камеру. Все. Нет, правда все. Будем надеяться, что в игру вложат побольше усилий, чем в этот чудесный трейлер.

PSM ГИПОТЕЗА *Нам остается только строить догадки. Товарищ в трейлере оснащен полицейским значком, а значит, вы таки будете сражаться на стороне закона, как и раньше. В игре будет много секса, наркотиков и коррупции вместо рок-н-ролла. И она, как обычно, будет хуже, чем GTA.*

БОКС!

ГОТОВЫ?

Поединок двух самых-самых супергероев всех времен и народов!

THE INCREDIBLE HULK VS ULTIMATE SPIDER MAN

ГРАФИКА — 8

Весьма симпатичные пейзажи. И места вдоволь, что немаловажно. Можно подойти к любому зданию, а машины в это время будут разлетаться в разные стороны и взрываться на лету. Плюс плавная анимация — и вы можете бегать по стенам, в прямом смысле слова.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ — 7

Планов застройки мы видели больше, чем любой планировщик, так что этот аспект нас не особо заинтересовал. Зато игра позволяет вам взять автобус и, возможно, а) использовать его как боксерские перчатки б) кататься на нем по улицам, как на скейте.

АУТЕНТИЧНОСТЬ — 9

Сюжет для этой игры придумал Пол Дженкинс — легенда комиксостроения и победитель Eisner awards (это эквивалент Оскара для тех, кто делает комиксы). Студия Marvel, в свою очередь, следит за тем, чтобы игра соответствовала духу комиксов про Халка и не получилась совсем уж паршивой.

ГЕЙМПЛЕЙ — 7

В этой игре можно разнести на куски практически все, на этом весь fun, пожалуй, и заканчивается. Сравнять с землей дом, использовать машины в качестве щитов и превращать мосты в кучу обломков — это сколько угодно. Однако мы с трудом представляем себя Халка, сточащим заметки во второсортную, но газетенку.

PSM ИТОГ — 9

Пожалуй, для нашего зеленого друга это очень важный момент биографии. Халк явно не самый харизматичный супергерой, зато он знает, как разнести все в клочья. The Incredible Hulk: Ultimate Destruction от Vivendi может стать лучшей игрой про супергероев за все время существования жанра.

ГРАФИКА — 8

Cel-shading, может быть, и запользована уже до полусмерти, но, черт побери, выглядит-то по-прежнему хорошо, и, что еще важнее, из-за нее игра похожа на тот комикс, по которому ее делали. В движении все это выглядит весьма достойно, и наш любимый Чпук с новыми пропорциями выглядит очень и очень.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ — 6

Формула, примененная в Spider-Man 2 — ограниченные временем миссии и задания а-ля Grand Theft Auto, разумеется, не позволит Ultimate Spider-Man выиграть главный приз за оригинальность. Хотя спасать людей, застрявших под машинами и кучами обломков — это, таки да, интересно.

АУТЕНТИЧНОСТЬ — 9

Видеоряд был взят прямо из комикса (заметьте, что Чпук стал несколько дистрофичнее), а к сюжету, героям и врагам у нас вообще нет никаких претензий. Вы также можете поиграть за главного антагониста — Венома, по сюжету опять же взятому прямо из комикса.

ГЕЙМПЛЕЙ — 8

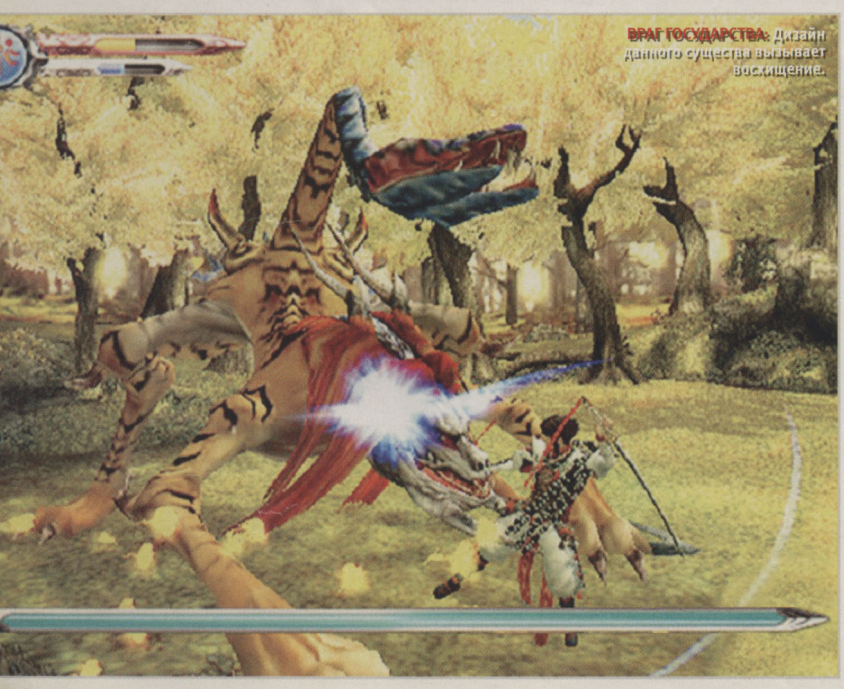
Игра переняла паутинолетательную динамику Spider-Man 2 и улучшила систему ведения боев, которая была, прямо скажем, несколько устаревшей. У Человека-паука появилось множество новых движений, включая возможность швырять крупные предметы обстановки в преступников.

PSM ИТОГ — 9

Мы любим Человека-паука и уважаем решение Activision сконцентрироваться на комиксе. Фильм был неплох, однако излишне драматичен, а Человек-паук все-таки супер-герой и вести себя должен соответственно.

И ПОБЕДИТЕЛЕМ СТАНОВИТСЯ...

Ну, честно говоря, мы так и не смогли выбрать. Обе игры предлагают одно и то же, но впечатляют на разных уровнях. В Человека-паука безумно приятно играть, но в Халке больше интересных идей — транспортоверчение и все такое. Чпук больше похож на оригинальный комикс, и поклонники это оценят. *Халк выйдет в августе, Человек-паук 2 — в сентябре.*



ВРАГ ГОСУДАРСТВА: Дизайн данного существа вызывает восхищение.

■ Разработчик: Republic ■ Издатель: Sony ■ Релиз: Дата неизвестна

GENJI

Крадущийся тигр сливается воедино с SFII и DMC.

БОГ ВОЙНЫ: Эпическая битва с мифическими богами.

Если вам нравятся фильмы „Герой“ и „Дом летающих кинжалов“, все эти драки в полете и беганья по верхушкам деревьев, значит, игра Genji вам понравится. Эта игра, которую сделала Game Republic — новая студия Йошики Окамото (это такой специальный человек, который помогал делать Street Fighter и Devil May Cry) больше всего похожа на плод любви Onimusha, DMC (что вполне объяснимо) и Samurai Warriors, к тому же всякие специалисты по всяким единоборствам помогали, чем могли. Игра обещает быть аутентичной, бодрой и весьма красивой. Вы только посмотрите на эти скриншоты! Все движения в этих драках принадлежат японскому мастеру владения мечом, и, в сочетании с системой комбо-ударов (а чего вы ожидали от человека, сделавшего Street Fighter) на ощупь это должно быть не хуже, чем на вид.

PSM ГИПОТЕЗА *Нам нравятся восточные единоборства в разумных количествах, поэтому, скорее всего, данный образчик жанра займет нас до выхода Onimusha: Dawn of Dreams. Поскольку на Genji оказали свое тлетворное влияние классические фильмы про боевые искусства, игра должна получиться тоже вполне классической, кинематографической и под завязку набитой Очень Красивыми Убийствами. И это нас вполне устраивает.*

ЕСТЬ НА ЧТО ПОСМОТРЕТЬ

100 лет назад за подобные предметы обихода вас бы без особых раздумий сожгли на костре.

Признайте, не так часто ваш любимый журнал публикует на своих страницах обзоры железа, изготовленного не Sony. Это происходит, в основном, потому что все геймпады, изготовленные не Sony, отличаются друг от друга как две капли воды, а мы уже привыкли использовать руль, который в любом случае лучше, чем геймпад. Эталон геймпада, между тем, вы получили при покупке PS2. Вы нас поняли, не так ли? Но последнее предложение от Joytech мы игнорировать не можем.

Сейчас узнаете, почему.

Что это? По сути дела — экран, который быстро и безболезненно крепится на ваш новый PS2 и на несколько миллиметров увеличивает его объем, обеспечивая вас восьмидюймовым ЖК монитором, стерео колонками и двумя разъемами под наушники. Мы пользуемся этим чудом всей редакцией с тех самых пор, как вырвали экспериментальную модель из рук милейшего представителя Joytech, и хотим с гордостью заявить, что любим эту штуку. Дизайн практически идентичен дизайну Sony, звучит все громко и без посторонних шумов, а монитор так вообще шикарен. В комплекте нам достался даже пульт, который не только позволяет настраивать экран, но и помогает разобраться с DVD-составляющей PS2. Уже подумали о том, что неплохо было бы завести такую штуку в машине (и машину заодно)? Не волнуйтесь, разработчики подумали и об этом. В комплекте также есть адаптер для прикуривателя, который — внимание — обеспечивает питание не только для экрана, но и для самой приставки.

PSM ГИПОТЕЗА *Наконец-то у вашей PS2 появится экран, который не похож на крышку от мусорного бака.*

„МЫ ПОЛЬЗУЕМСЯ ЭТИМ ЧУДОМ ВСЕЙ РЕДАКЦИЕЙ“

СТРАНА ГЛУХИХ

Колонки – это хорошо, потому что они позволяют вам слышать, а не слышать – это плохо. Если не верите, спросите какого-нибудь глухого.

В СКОБКАХ

Петли – это тоже очень хорошо, без них двери не смогли бы открыться, и мы все умерли бы от скуки. Эти петли позволяют вам быстро прикрепить экран к вашей PS2 и не позволяют ему болтаться туда-сюда, даже если вы в этот момент находитесь в машине.

ДИСТАНЦИОННЫЙ ДОСТУП

На картинке этого нет, но поверьте нам на слово – к этому экрану прилагается пульт, который подходит, и для монитора, и для PS2. Если вы слишком ленивы, чтобы наклониться на пару сантиметров вперед, вы оцените это дополнение.

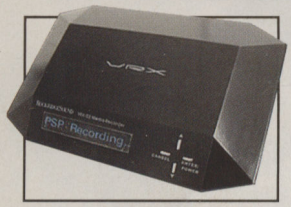
НА БОЛЬШОМ ЭКРАНЕ

Яркий экран. Очень яркий. Может быть, даже слишком. Зато изображение очень четкое. Можно играть, смотреть порнуху и вообще.

РОГ ИЗОБИЛИЯ

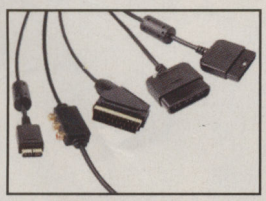
Мы уже писали про то, что к этому девайсу прилагается пульт и автомобильный адаптер, но сюрпризы на этом не заканчиваются. Как насчет ТВ тюнера и специального чемодана, в котором поместится и ваша PS2 и экран, которому мы поем диферамбы, а также все провода и прочие необходимые детали?

НОВЕЙШЕЕ ЖЕЛЕЗО С E3!



MEDIA RECORDER VRX-02

Самое лучшее периферийное устройство. Прицепите эту штуку к своему телевизору и записывайте программы непосредственно на карту памяти в формате MPEG. Импорт из Японии примерно за 150 долларов.



ULTIMATE CABLE PACK

Ну, это, по сути дела, такая большая куча кабелей. Очень удобно, если вы, к примеру, потеряли SCART. Можно купить в Joytech за 25 долларов.

СНАЙПЕРСКАЯ ВИНТОВКА

Идиотская мачистская световая пушка, идеально подходит для игр вроде Time Crisis 3, Silent Scope... впрочем, с Silent Scope она не работает. И зачем, спрашивается, она вообще нужна?

СТРАННЫЙ ГЕЙМПАД BATARANG

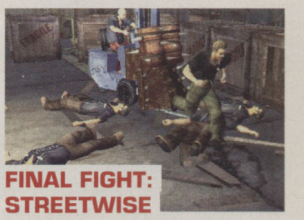
Вы только посмотрите на этот геймпад. Напоминает какой-то бумеранг для особо озабоченных фетишистов. И кто только это придумал? Что-что? Это официальный геймпад для PS3? Нет, ну в нем что-то несомненно есть. Нам нравится!

ACCELERATOR ОБРЕЗКИ С E3

Новости в последний момент

PRINCE OF PERSIA 3

Самый последний скриншот из третьего Принца для второй Playstation. С каждым новым скриншотом он выглядит все лучше и лучше.



FINAL FIGHT: STREETWISE

Возвращение живой классики. Суровые бои и всяческий респект со стороны других уличных банд.

BULLY

Рок-звезда возвращается в школу вместе с этой игрой, повествующей о нелегких трудовых буднях школьных хулиганов. Может быть забавно.

OKAMI

Еще один скриншот из симулятора волка от Capcom. Побеждайте злых тварей и возвращайте краски в тоскливый монохромный мир.

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

На этот раз Лос-Анджелес 80х годов. Еще больше безумных трюков и, что приятно – некий сюжет. Если захотите, конечно.

■ **Разработчик:** EA ■ **Издатель:** EA ■ **Релиз:** Ноябрь

MARVEL NEMESIS: RISE OF THE IMPERFECTS

Marvel и EA окучивают лосинчатых братьев по разуму...

Джонни Ом. Это у нас имя мужика увешанного розетками и в защитных очках. Ом, как в физике, очень смешная шутка. Это, конечно, всяко лучше, чем Мистер Замыкание или Профессор Шокс-это-по-нашемус, к тому же, самые ужасные ожидания дорогой редакции не оправдались, и в игре, которую иначе как Марвел versus EA не назовешь, не будет ни Моби „SSX" Джонса ни Тайгера Вудса. На самом деле, „Imperfects" от EA, которую делал дизайнер Spider-Man 2 Пол Кэтлинг выглядит даже не очень ужасно (только это большой секрет), и поэтому наши опасения касательно самого движка, пожалуй что, были напрасными. Правда, с одной единственной кнопкой атаки (плюс бросок и блок) игра может оказаться слишком простой. Впрочем, нас скорее ждет жесткач Def Jam, а не строгость Tekken, так что жаловаться не на что. Человек-паук может использовать небоскребы для того, чтобы нарезать круги вокруг своих недругов — мы с нетерпением ждем, когда же можно будет вволю попинать доктора Капазита. Или как там его зовут.

PSM ГИПОТЕЗА *Надеемся, что в этой игре справедливость в отношении комиксов все же восторжествует, и что, к тому же, все будет не очень легко. Мы не слишком многого хотим, правда?*

■ **Разработчик:** Guerilla ■ **Издатель:** Sony ■ **Релиз:** Дата неизвестна

KILLZONE 2

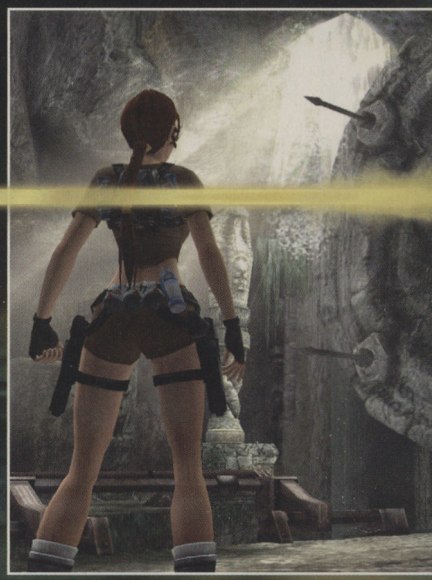
Лучшая графика ever.

„Это что, взаправду? Быть того не может." и „Вы только поглядите, совсем как в телевизоре!" — вот самые показательные реплики, вырывавшиеся у публики в процессе первой демонстрации Killzone 2 для PS3. Зрелище совершенно нереальное, даже если придираться к недостаткам персонажей. В трейлере вы (Темплар из Killzone) со своей командой появляетесь в разгромленном городе на летающей платформе. Город огромный и детализированный донельзя. Еще одна платформа летит рядом с вами, на ней полно невероятно анимированных солдат, и ее, конечно же сбивают, в результате чего вам демонстрируют взрывы и трупы, красиво летящие вниз. Мы, даже когда пишем про этот ролик, перестаем себя контролировать и начинаем истекать слюной, а если вам кажется, что эти скриншоты — верх совершенства, вы просто не видели картинки в движении — анимация настолько плавная и натуралистичная, что весь motioncapture с PS2 начинает выглядеть в вышей степени глупо и неправдоподобно. Про сюжет пока почти ничего не известно, но Helghast явно снова на арене и глаза у них по-прежнему светятся.

PSM ГИПОТЕЗА *Нет никаких сил ждать, если честно. Подайте нам это прямо сейчас. Единственное, что портит жизнь — крамольная мыслишка о том, что это слишком хорошо, чтобы быть правдой — уж больно этот ролик превосходит по всем параметрам все, нами виденное. Но если это таки правда, и у нас в руках окажется самый фотореалистичный и напряженный шутер на этой планете, мы все начнем кидать вверх гипотетические чепчики и засунем свои крамольные мысли куда подальше.*

СКАЛОЛАЗ: Лара делает то, что у нее получается лучше всего.

ВЕРЕВОЧНИК: К нам вернулись секции с лазаньем по веревкам.

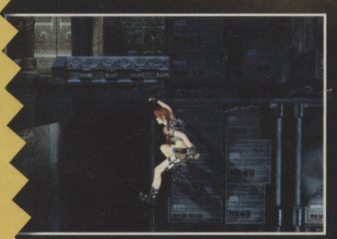


ОТКРЫТО: Большие просторные уровни — классический Raider. То, что мы любим.

E3 ПО СУЩЕСТВУ

PSM НА E3

Те из нас, кому не удалось проникнуть на шоу (то есть, все, кто не был Дэном Джи) вынуждены были смотреть «живые» трансляции по магически-электрическому интервебу. Но, как и принято в Интернете, все пошло через задницу и битый час нам пришлось тыкаться в висящие сайты и текстовые заглушки. Но когда нам таки продемонстрировали PS3, и мы воззрились на экран проектора в комнате, где температура явно превышала температуру на Солнце, мы выпали в осадок. И не только от вида спортивных штанов Энди. Вся дорогая редакция сидела, уткнувшись в мониторы, до двух часов ночи. Конечно, в итоге нам удалось посмотреть на это великолепие, но, хотелось бы заметить, что сеть, как инструмент прямой трансляции, не рулит ни разу.



ПОВСЕМИРНО: Как всегда, Лара будет выполнять задания, путешествуя по всему свету.

ПОБЕДИТЕЛЕЙ НЕ СУДЯТ: Кажется, за время своего отсутствия Лара попрактиковалась в акробатике.

КОРОБКИ: Возможность карабкаться во все стороны — это очень, очень хорошо.

■ **Разработчик:** Crystal Dynamics ■ **Издатель:** Eidos ■ **Релиз:** Зима

LARA CROFT TOMB RAIDER: LEGEND

Забудьте Angel of Darkness как дурной сон — это классическая Tomb Raider, правда, с элементами Devil May Cry и Grand Theft Auto, ну так это ей только на пользу.

После кошмара и ужаса, которым оказалась Angel of Darkness, Eidos на брюхе пополз к Crystal Dynamics (на их счету Soul Reaver и Project Snowblind), умоляя вернуть серии былую славу. И у них получилось, как ни странно. Лара вернулась к своим привычным занятиями — она прыгает, крутится, ползает и прочими образами перемещается в пространстве, как в старые добрые времена. Да и уровни теперь изображают настоящие гробницы, а не какие-то невнятные трущобы и дискотеки города Парижополя. Есть еще городские уровни (залитые неоном улицы, протянувшиеся на много пикселей вперед) и, что самое интересно, машины.

Да, теперь Лара может воровать транспорт, прямо как в первых частях, в том числе мотоцикл, на котором можно прыгать и влетать в окна (это вроде как игра в игре). Интересно, это важная часть игры или зловредная опухоль? Посмотрим, но, честно говоря, впечатляет уже сейчас. Система боев очень сильно напоминает Devil May Cry: Лара прыгает назад и расстреливает врагов из своих любимых пистолетов.

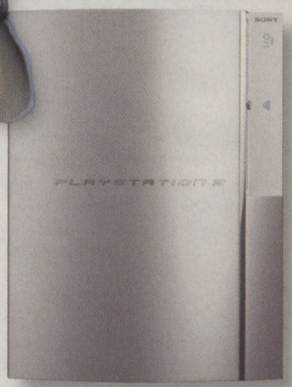
„EIDOS НА БРЮХЕ ПОПОЛЗ К CRYSTAL DYNAMICS, УМОЛЯЯ ВЕРНУТЬ СЕРИИ БЫЛУЮ СЛАВУ“

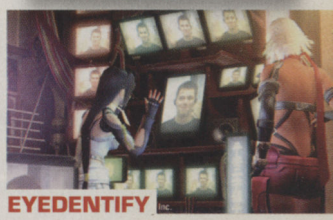
PSM ГИПОТЕЗА *Дай бог, чтобы это была хорошая игра. Нам кажется, что так и будет, но так было и с AOD, и что в итоге? Все что мы видели, свидетельствует о возвращении к истокам — платформенность, исследования и старая система боя. Бальзам на раны после невообразимых ролевых потуг AOD. Подробности по мере их появления.*

КРУТЯЩИЙ МОМЕНТ: Лара может стоять на руках. Но насколько долго?

СВЕТОМУЗЫКА: Потрясающие световые эффекты.

PS3 ПЕРЕЗАГРУЗКА





EYEDENTIFY

Используя EyeToy вы можете появиться в этой адвенчуре и покомандовать парочкой сексуальных суперагентш при помощи голоса.

HEAVENLY SWORD

Оружие, которое очень напоминает нам оружие Бога Войны — это приятно. Плюс ко всему это весьма красивая адвенчура. Восхитительно.

NIOH

Новая игра от создателя In Kessen — Ку Шибусава, вы играете за самурая, которого попросили защитить Будду. Типичный Koei.

DEVIL MAY CRY 4

Очень короткий трейлер DMC4, где нам демонстрируют черно-белый монтаж кадров, а затем сам ролик с Данте. Выглядит просто отлично.

MOTORSTORM

Похоже на гибрид Burnout и Paris-Dakar Rally, визуально весьма впечатляет. Должно получиться, как минимум, весело.

Акселератор

ГОРЯЧИЕ НОВОСТИ ИЗ САМОГО ПЕКЛА ИНДУСТРИИ

БИЛЛИ КОННЕРИ: Это, между прочим, Шон Коннери. Интересно, как его озвучат.

■ Разработчик: EA ■ Издатель: EA ■ Релиз: Ноябрь

FROM RUSSIA WITH LOVE

Первая игра на PS2 про Бонда, но без Пирса Броснана выглядит вполне аутентично, экшн-оснащенно и глупо.

Мод Бонд. Все так и есть, мы нигде не опечатались, EA предлагает нашему вниманию модного Бонда, вы, конечно, не сможете воткнуть неоновую трубку ему в задницу, зато сможете улучшить его „параметры", набирая специальные „Бонд очки". Более или менее глупо, но они, по крайней мере, постарались. К тому же они превратили фильм „Из России с любовью", в котором кроме разговоров ничего не происходит, в высокобюджетное эпическое полотно со взрывами, гонками на машинах и джетпаками, летающими вокруг Биг Бена. В игре, как и в фильме, Бонд будет бороться с коварной организацией S.P.E.C.T.R.E. (если расшифровать, получится много ужасных слов — Месть, Терроризм, Контрразведка и так далее), также в действии будет участвовать его лысая Немезида — Блофельд. В итоге имеем классический рассказ о борьбе бобра с ослом.

PSM ГИПОТЕЗА *Когда поклонники фильма увидят аккуратно отрендеренного Бонда времен Шона Коннери, парящего на джетпаке и стреляющего из АК-47, с ними наверняка приключится падучая, но поверьте нам, так надо. Иначе игра будет тоскливой, как мексиканский сериал. К тому же в сюжет добавили некоторые элементы Grand Theft Auto (да-да, и они тоже) — Бонд может красть, садится в машины и вылезать из них, и при необходимости использовать их как мобильное оружие. Выглядит все это многообещающе, и, если не случится ничего неожиданного, эта игра будет однозначно лучше, чем отвратительная Goldeneye: Rogue Agent.*

ПЕРВЫМ ДЕЛОМ ВЕРТОЛЕТЫ: Выглядит потрясающе, не правда ли? Вы только посмотрите на этот вертолет.

УЛИЧНАЯ ЖИЗНЬ: Тщательно отрендеренная Пикадилли. Почти как настоящая.

НА

БЕЛЫЙ СВЕТ: Солнечный свет падает на стены зданий и очень

■ Разработчик: Team Soho ■ Издатель: Sony ■ Релиз: Дата неизвестна

THE GETAWAY

Лондон в режиме реального времени на PS3. Почти что ...

Эти гипер-реалистичные сцены из городской жизни (рабочее название игры The Getaway) для PS3, как ни странно, заставляют нас еще сильнее ждать Grand Theft Auto: Next. Впрочем, и эта адвенчура про Лондон и преступников вполне имеет право на жизнь.

Самое страшное и одновременно прекрасное заключается в том, что все это может происходить на самом деле. Толпы прохожих, идущих по своим делам, пробки и аварии. Еще можно увидеть великолепные плывущие облака и отражения в стеклах высоток. Эффекты смены дня и ночи на PS3, похоже, будут отполированы до полного великолепия. Не будем кривить душой — это следующее поколение игр, и мы это признаем. Только посмотрите на этого придурка, читающего газету. Почти как настоящий и почти настоящему скучный.

PSM ГИПОТЕЗА *Игра, конечно, всего лишь вариация на старую тему (все же это The Getaway), но техническая сторона дела не может не восхищать. Они ведь облажаются еще раз, правда? Поживем-увидим.*

E3 ПО СУЩЕСТВУ

РЕАЛЬНОСТЬ ИЛИ РЕНДЕР?

Sony кормит нас отрендеренными картинками, которые выглядят примерно так же, как будет выглядеть графика в играх для PS3? Ну, мы все-таки не настолько циничны. Они показывают миру тонны роликов, которые больше всего похожи на программы? (Давайте только не будем вспоминать про The Bouncer на PS2, ладно?). Некоторые ролики выглядят более достоверно — к примеру, Fight Night. Человек из EA в реальном времени управляет моделью персонажа. Модель выглядит красиво и реалистично. Мы не утверждаем, что графика на PS3 будет совсем уж фотореалистичной, скорее она будет напоминать CGI в голливудских фильмах. Всего-то.

■ **Разработчик:** EA ■ **Издатель:** EA ■ **Релиз:** Осень

THE GODFATHER

Готовьтесь — в ноябре лучшая игра года наконец перекочует на PS2 — и будет ничем не хуже, чем ее же версия для GameCube.

Шмяк. Шмяк. ШМЯК. Пусть даже The Punisher додумался до этого первым, мы не можем устоять, и раз за разом тягаем левый аналоговый джойстик назад, а потом вперед — чтобы ударить этого идиота по физиономии с необходимой силой. Это часть фирменного коктейля из гонок, стрельбы и драк, который должен сделать The Godfather одной из самых жестоких и оттого приятных игр этого года. Но это только одна часть головоломки. Насилие — это более или менее просто. Но EA обещает, что в The Godfather вам придется решать проблемы, прибегая к помощи «насилия, дипломатии или и того, и другого». Так где же тут обещанная дипломатия? Ведь не в диалогах же с двумя вариантами ответов — «я хороший» и «я плохой» — и не в речах в стиле Leisure Suit Larry. Если EA как-то уладит это проблему, игра может стать одной из лучших кинолицензий за последние несколько сотен лет. Если нет — получится Mafia: Попытка номер два.

PSM ГИПОТЕЗА *Может прекрасно, может быть ужасно — когда увидим диалоги, сможем сказать более определенно. Пока остается только надеяться.*

E3 ПО СУЩЕСТВУ

К несчастью, не каждая игра на E3 — это открытие, шедевр и прочая карамель. К примеру, в этом году кроме невероятных скриншотов из Killzone 2, The Getaway Online, Burnout Revenge и Devil May Cry 4, мы также могли представить вашему вниманию последние новости про такие игры, как Habitrail Hamster Ball, 21 Classic Card Games и Extreme Sprint 3010 — сюжет последней заключается вот в чем (это не шутка): «В 3010 году тоталитарное правительство пытается удержать власть и представляет новое развлечение — Экстремальный Спринт» Экстремальный спринт — вы только вдумайтесь в это словосочетание! Подобные вещи тоже появляются на E3, к счастью, их все игнорируют. Впрочем, могло быть и хуже. Есть ведь еще Jet Ion GP.

■ **Разработчик:** Infinity Ward ■ **Издатель:** Activision ■ **Релиз:** Осень

CALL OF DUTY 2

Лучшая из военных игр обзавелась заслуженным продолжением. И идиотским подзаголовком.

Call of Duty 2: Big Red One — это практически все, чего вы могли ожидать от сиквела, в который было вложено такое количество денег. Графика была значительно улучшена (всяческие погодные эффекты и прочие природные явления), механика была отлажена (теперь подход к выполнению заданий будет более творческим) и, что, наверное, наиболее важно, искусственный интеллект был полностью переработан, так что в этот раз боевые товарищи будут вам помогать, а не просто с энтузиазмом путаться под ногами. А вот играть вам придется все за того же солдата все в тех же разных странах.

PSM ГИПОТЕЗА *Может быть, почти ничего и не изменилось, но в данном случае — это хорошо. А улучшенный AI позволит вам ощутить пресловутое чувство локтя, и ваши соратники станут более человекоподобными — ну, насколько это вообще возможно для кучек программного кода.*

ЛЮДИ НАС ЛЮБЯТ: Эта игровая зона, тяжелое вооружение и 24 игрока...

■ **Разработчик:** EA ■ **Издатель:** EA ■ **Релиз:** Сентябрь

BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT

Пилот? Солдат? Инженер? Снайпер? Станьте кем хотите и будьте лучшим. Разделите свой оргазм военного времени с еще 24 игроками.

Выбирайте сторону — Китай, США, Средний Восток или Англия. Выбирайте класс — снайпер, спецназовец, военный инженер и так далее. Выбирайте одну из десяти карт и начинайте играть в самую глобальную военную игру на PS2. 50 видов оружия, 30 видов транспорта — наземного, водного и воздушного, возможность играть вместе с 24 другими игроками. Вы еще не впечатлились? Тогда как насчет системы апгрейдов, которая позволяет вам оснастить любимое оружие разнообразными наворотами, включая термальный прицел?

PSM ГИПОТЕЗА *В Battlefield 2 нам будет, чем заняться, это бесспорно. Мы думаем, что если разработчики справятся с техническими вопросами, это может быть более, чем увлекательно. Но потянет ли PS2 еще 24 игрока? Надежда, конечно, есть, но сдается нам, это все же излишне амбициозно.*

PSP Акселератор

22 SOCOM: FIRETEAM BRAVO

PSP обзаводится первой военной игрой — будут ли ужасы войны выглядеть адекватно в карманном формате? Посмотрим.

26 FIFA 2005

Новая игра от FIFA для PSP неизбежна, как смена времен года. Даже неизбежнее.

27 TIGER WOODS PGA TOUR

И еще один спортивный франчайз от обожаемой EA. Загоняем мячики в лунки вместе с Тайгером. Поактивнее, пожалуйста.

GTA: LIBERTY CITY STORIES

Ага, именно так называется PSPверсия знаменитого франчайза Rockstar. И она появится у нас в руках уже 1-го сентября. Всем радоваться.

Наверное, в головном офисе Rockstar им что-то подмешивают в воду. Если бы паранойя была спортом, они бы точно стали олимпийскими чемпионами. Но, несмотря на все нежелание, расколоться им все-таки пришлось, и нас ждут аж две GTA — для PS3 и для PSP. Нет, вы не подумайте, мы не жалуемся. Мы любим GTA. И тот факт, что GTA: Liberty City Stories почти наверняка выйдет в сентябре, наполняет наши сердца ликованием, ну, и все такое. Игру делает Rockstar Leeds, студия, ранее известная как Mobius Games и никогда раньше не занимавшаяся 3D играми, что както настораживает — это если не считать игру для PC Titanium Angels, которая была заморожена. Несмотря на этот, прямо скажем, небогатый и невеселый опыт, мы все равно верим в то, что игра будет отличной. Rockstar просто не позволит выпустить на рынок какую-нибудь дрянь, не так ли? Так или иначе, что мы знаем о версии для PSP? Как обычно, почти ничего. Вроде бы игра будет поделена на несколько отдельных историй, и, вроде бы, это будет первая GTA с ограниченной свободой действий. Главный босс Rockstar Сэм Хаузер говорил что-то о „повторном визите в Либерти Сити, который позволит вам посмотреть на город под совершенно другим углом и поиграть в игру с совершенно другим сюжетом “. Впечатляет. Еще мы думаем, что должен быть режим игры через Wi-Fi. Вы только представьте себе гонки на пару с приятелем или групповое шествие по городу с целью отъема имущества у граждан.

//ВРОДЕ БЫ, ЭТО БУДЕТ ПЕРВАЯ GTA С ОГРАНИЧЕННОЙ СВОБОДОЙ ДЕЙСТВИЙ//

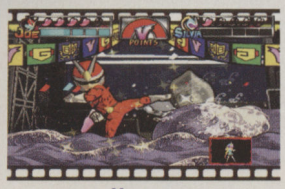
PSM ГИПОТЕЗА *Недостаток информации и темное прошлое студии, которая делает GTA для PSP нас, конечно, смущает. С другой стороны, Rockstar вряд ли доверит делать такую игру каким-нибудь кнопкодавам, так что мы, пожалуй, будем верить в лучшее. И не удивляйтесь, если через месяц на этом же месте появится полный обзор.*

ОЗАДАЧИМ PSP

Головоломки на PSP представлены в более чем широком ассортименте. Mercury, Lumines и Smart Bomb, который вот-вот выйдет — это, конечно, замечательно, но Sony's Frantix — это нечто совершенно другое. Первая головоломка с героем и 150 уровнями на PSP. Вам нужно будет пробираться мимо монстром, ловушек и находить всяческие бонусы, и все это за ограниченное время. Весьма и весьма неплохо, как нам кажется.

СКАЧИВАЙТЕ ФАЙЛЫ С PS3 НА PSP. КОГДА ХОТИТЕ И ГДЕ ХОТИТЕ.

Используйте PSP, чтобы удаленно управлять вашей PS3 и скачивайте с нее все, что хотите при помощи Wi-Fi.



Шокирующие новости с конференции, проводимой Sony перед E3 — вы сможете использовать свой E3 для получения доступа к PS3 (при помощи Wi-Fi) и, таким образом, скачать себе все, что нужно, включая музыку, кино и фотографии. А если всякие телекоммуникационные компании объединят свои усилия, вы сможете сделать это просто где угодно. Только представьте себе, вы используйте свой PSP, чтобы проиграть пару MP3 в ночном клубе Нью-Йорка, при этом непринужденно болтая с Джей Ло (не очень, правда, понятно, о чем). А потом, когда вам покажется, что слушать Jay-Z в сто первый раз — это как-то слишком, вы сможете скачать новый альбом или плэйлист. Одним словом, неограниченные возможности, как и мечтали большевики. Технология также может использовать инфракрасный порт, а это значит, что вы можете играть в PSP прямо в кровати, и для того, чтобы поменять игру, вам не придется оттуда выезать.

PSM ГИПОТЕЗА *Без преувеличений гениальная идея — и лишнее доказательство того, что Sony собирается превратить PS3 в медийный хаб для хранения фотографий, кино и музыки. Именно поэтому там так много USB хабов и разъемов. Конечно, это скорее выпендреж, зато владельцы PSP порадуются.*

КАКОЙ ПРЕКРАСНЫЙ ПЕНЬ

Один из наших любимых разработчиков, Capcom, собирается атаковать рынок PSP своими крупнейшими франчайзами. Помимо прочих громких названий нас ожидает Viewtiful Joe: VFX Battle (рабочее название) — новая игра про коллективное мочилово, в которой Джо и его приятели методом мордобития выясняют, кто будет играть главную роль в новом фильме Captain Blue. Звучит неплохо, не так ли? Capcom также собирается потрясти PSP общественность онлайн-адвенчурой Monster Hunter. Игроки смогут выращивать собственных монстров, и, несмотря на все несовершенство онлайн-режима, устраивать экспедиции вместе с другими игроками, спасибо Wi-Fi. И, наконец, Street Fighter Alpha тоже собирается выбить себе теплое местечко на PSP рынке. Мы все в нетерпении, конечно же.

ЗАРАЗНЫЕ ИГРЫ

Понятно, что ни одна консоль не может обойтись без зомби. В связи с этим в марте выйдет игра Infected от Majesco. Вы играете за офицера Стивенса, полицейского, у которого в крови содержится нечто, способное убивать зомби (Спирт, не иначе). Поэтому бравый полицейский пользуется пушкой, которая стреляет его собственным гемоглобином. Самое лучшее в игре, однако, не это, а возможность создать собственного персонажа и заразить PSP другого игрока, выиграв у этого игрока в честном поединке. Именно так, сотни инфицированных уродцев вашего производства наводнят PSP вашего товарища и будут хозяйничать там, пока он не начнет молить о пощаде. О состоянии больного можно будет узнать из следующих номеров PSM.

ПОПРОЩАЙТЕСЬ СО СВОБОДНЫМ ВРЕМЕНЕМ

Football Manager от Sega появится на PSP.

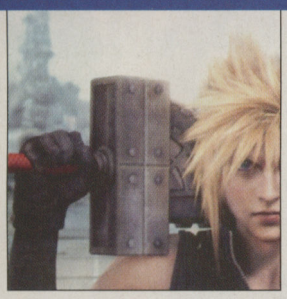
Sports Interactive собирается дебютировать на PSP со своим некогда PC продуктом — Football Manager 2006, и найти себе новую аудиторию, которая захочет посвящать все свое свободное время расписанию тренировок и матчей. PSP версия позволит вам управлять любым футбольным клубом — переманивать игроков, заключать договоры и отчитывать команды за плохую игру. В общем, почувствуй себя Абрамовичем. Но справится ли PSP с этой игрой, в которой куча расчетов и прочей статистики? Скорее всего, да. Игра выйдет достаточно скоро, так что вот вам идеальный способ провести время в ожидании чемпионата мира.

„ВСЕ НА КОН"

ДРАКА ТУТ, ДРАКА ТАМ.

Кажется, на PSP уже появились все жанры. Гонки, шутеры, головоломки — сколько угодно. Однако, один пробел все же имел место быть. И вот теперь Sony выпускает первую игру про драки один на один (ладно, вторые после Vampire Chronicle) — The Con. В игре будет 20 персонажей и возможность их изменять. А повествовать она будет о нелегальных боях за деньги (оригинально, не правда ли?). Интересно то, что выигрывать все бои для того, чтобы победить — совершенно необязательно. Вместо этого вы можете просто слинять, но момент для этого нужно будет выбирать очень тщательно, потому что иначе беснующаяся толпа порвет вас в клочья без всяких там рингов. Есть вероятность того, что можно будет драться командами по три человека через Wi-Fi. Какая отличная возможность проявить излишнюю жестокость.

ДВОЕ В ПОЛЕ: В целях упрощения игрового процесса, вам оставили всего одного товарища.



ПОРТАТИВНАЯ ФАНТАЗИЯ

Crisis Core — это часть новой серии Final Fantasy VII Compliation, в состав которой входят Dirge of Cerberus (на PS2), Before Crisis (что-то невыразимо ужасное для мобильных телефонов) и фильм для UMD — Advent Children. Игра — это, определенно, привел, с протагонистом Клаудом из FFVIи его учителем Заком. Они ищут приключений на мягкие части тела в составе SOLDIER спецотряда, из которого Клауд потом уйдет, чтобы присоединиться к группе повстанцев AVALANCHE. Если вы не поклонник FF все эти факты ни о чем вам не скажут, но для тех избранных, которые прошли игру еще на PSone — это фантастические новости.

ОБРАТНО К ДЕКСУ: Если честно, этой игры мы ждем куда больше, чем нового Джека на PS2.

DAX ВКЛ, DAX ВЫКЛ: : Мы ожидаем платформенную игры высочайшего качества. А как иначе.

ДЕКС-ИМАЛЬНЫЕ РАЗРУШЕНИЯ

Если вам когда-нибудь было интересно, чем занимался Декстер те два года, которые прошли между его транспортировкой в Хэйвн Сити в конце Jak & Daxter и освобождением Джека в начале Jak 2, ваша PSP расскажет вам об этом. И даже покажет. Daxter, новая платформенная игра от Naughty Dog, посвящена липшему корешу Джека и следит за тем, как он разносит в клочья Хэйвн Сити и прочие локации, не показанные нам в играх для PS2. Он может входить в „животный " режим, что позволяет ему карабкаться по уровням и заниматься прочими акробатическими изысками. Есть еще секции сна, которые погружают вас с мир потаенных фантазий Декстера.

СТРАНА СНОВ: Попадите в сны Декстера и изучите его расширенное состояние сознания.

SOCOM И СОВМЕСТИМОСТЬ С PS2

Упрощенный геймплей и возможность соединиться с SOCOM3 на PS2. Мило. Очень мило.

Понятно, что при явном недостатке кнопок на PSP простой перенос туда SOCOM не имел бы смысла. Но в Sony все же дизайнеры от бога, они это сразу поняли, и немного упростили систему в (попытайтесь это выговорить) SOCOM: US Navy Seals: Fireteam Bravo. В этот раз у вас будет всего один товарищ по оружию, а, значит, отдавать приказы будет намного проще, как и стрейфиться.

Хорошие новости заключаются в том, что на этом ничего не заканчивается. Если у вас есть Fireteam Bravo и SOCOM 3 для PS2, вы можете использовать функцию „crosstalk ", которая объединяет обе игры и „изменяет события " в соответствии с тем, что происходило в каждой из игр. Мы понятия не имеем, что это значит, если честно, а разработчики молчат, как партизаны, но в любом случае приятно знать, что они экспериментируют с совместимостью PSP. Будем надеяться, что из этого хоть что-нибудь получится.

PSM ГИПОТЕЗА *Многопользовательский Wi-Fi режим официально увидел свет, хотя пока непонятно, сколько именно людей сможет играть таким образом. Впрочем, если появится возможность создавать кланы, все будет очень хорошо. Масштаб игры вполне сопоставим с масштабом PS2, по крайней мере, по количеству оружия и карт.*

ЛЮДИ SOCOM: Ждем новостей о совместимостях

ГЕЙМ, СЕТ, МАТЧ, СЕГА...

Virtua Tennis? Офигеть, дайте две.

Ни одна игра на PS2 и близко не стояла к тому, чтобы отнять у Virtua Tennis 2 пальму первенства. Привилегия выпуска принадлежала ныне почившей в бозе компании Acclaim, которая получила лицензию от Sega, которая, в свою очередь, выпустила оригинал от Dreamcast. И, по логике вещей, выпуск сиквела вполне мог спасти Acclaim от банкротства. Наверное. Может быть. Так или иначе, Sega забрала бразды правления обратно в свои руки и собирается выпустить Virtua Tennis World Tour для PSP с обновленным списком игроков (да да, там будет Шарапова) и точной передачей самого процесса, чем, собственно, и славилась эта игра. Идеальный вариант для PSP, на наш взгляд. В конце концов, теннис — игра достаточно незамысловатая, так сказать, поэтому на PSP она будет существовать без всяких проблем.

„ДА ОБРЕТЕТ PSP ДАБ"

CLUB CLASS

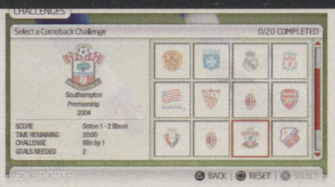
Все, что вы знаете и любите в играх серии Midnight Club, было перенесено на PSP для этой игры. Вы можете изменять машины до полной неузнаваемости и гонять на них по трем вполне полномасштабным городам — Атланте, Сан-Диего и Детройту. Новые функции включают в себя игру по Wi-Fi на шестерых игроков, режим, который, по словам Rockstar станет стандартным для PSP. К тому же имеются специальные режимы гонок, „для игры на ходу ", так что это не просто тупая калька. Rockstar также утверждает, что это будет самая скоростная игра для PSP и что разгоняться можно будет до скорости 220 мил в час. Серьезная заявка на очередное лидерство Rockstar, однако.

PlayStation.2
GOD OF WAR
18+
О ЧЕМ
НЕ ГОВОРИЛОСЬ
В МИФАХ
fun,
anyone?
PlayStation.2
God of War is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. © 2005 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

В СЛЕДУЮЩИЙ РАЗ ДУМАЙТЕ,

Иллюстрация Елена Крючкова

ЧТО ПРОСИТЕ СЕБЕ НА ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ!



ROUT AND ABOUT

Режим соревнования — это долгожданный отдых от серьезных футбольных баталий, как говорится. Вы можете выбрать одну из реально проходивших игр и посмотреть, как все было. То есть, вы можете подкраться сзади, как Франция в матче с Англией на Чемпионате Европы 2004 или разгромить Чарльтон со счетом 4-0, как это не так давно сделал Арсенал. Таких исторических моментов в игре аж 40 штук, так что какое-то время они будут вас развлекать. К тому же есть возможность создавать собственные ситуации и играть на пару с другом.

ТОЧНО В ДЕСЯТКУ
Как вы видите, выглядит все практически идеально. Визуально FIFA остается одной из лучших игр на PSP.

РЕТРОСПЕКТИВА: Вы можете воссоздать матчи Лиги Чемпионов.

МОНАКО, ВПЕРЕД: Всегда хотели, чтобы команда Монако не проиграла 4-0? Флаг вам в руки. В смысле, мяч.

FIFA 2005

Скажем так, EA нас не разочаровала. Точнее, не совсем разочаровала.

PS2

ИНФОРМАЦИЯ

ДЕТАЛИ
Разработчик: EA
Издатель: EA
Игроков: 1-2
Карта памяти: 112 Кб

ПАСПОРТ
Спорт
Лицензия
Вмногером
Сиквел

ВКРАТЦЕ
- Режим соревнования позволяет воссоздавать настоящие чемпионаты.
- Режим беспроводной многопользовательской игры
- Pocket Trax™ от EA позволяет слушать саундтрек и смотреть ролики.

ЕСЛИ ЧТО
На тему чего поумничать за пивом.
„PSP — лишь последняя в длинной веренице платформ, на которой FIFA проявила себя. Вообще, их было больше 20, включая 3DO, Game Gear и мобильные телефоны."

В этой жизни есть некоторые аксиомы. Законы бытия, так сказать. За ночью следует день. Три автобуса всегда переворачиваются одновременно. Открытый пакет чипсов — это пустой пакет чипсов. Ну, и конечно, появление нового формата означает, что EA выпустит очередную игру под эгидой FIFA. Футбольная игра с мультимиллионными продажами всегда лишь немного уступала PES на PS2. Но, поскольку Pro Evo до ноября на PSP не появится, у EA были все шансы зубами выгрызть себе лидерство. И знаете что? Они, ничтоже сумняшеся, эту возможность профукали.

С самого первого свистка судьи вы начинаете восхищаться потрясающим визуальным оформлением. Удобная навигация, красивые стадионы и отлично отрендеренные игроки (если забыть про их странное сходство с персонажами Shaun of the Dead). Проще говоря, футбол на портативной консоли никогда не выглядел настолько хорошо. Так на что же мы жалуемся, спросите вы.

Отвечаем: на управление и некоторые другие досадные эпизоды. Несмотря на все жалкие попытки EA убедить нас в том, что FIFA 2005 — это не тупая калька с PS2 на PSP, мы убеждены в обратном. Если не считать новой опции Flashback, которая позволяет вам сохранять игру в любой момент, чтобы вернуться к ней позже, все остальное содержимое не претерпело ни малейших изменений. Как и раньше вашему вниманию предлагаются сотни команд, из которых можно выбирать и тысячи режимов игры, из которых тоже можно выбирать (Кубок Мира, Сезон и так далее и тому подобное).

Мы до сих пор в шоке от того факта, что управление было перенесено на PSP без всяких изменений. Почему его не упростили — тайна, покрытая мраком. Видимо, в этом есть некий сакральный смысл. Не будем вдаваться в подробности, но если вы не мутант, и у вас на левой руке нет второго большого пальца, вы в это играть не сможете. К тому же, из-за аналогового джойстика все ваши удары будут автоматически направляться в угловой флаг, а не в верхний угол ворот. В World Tour Soccer используется упрощенная система управления (и возможность переключаться между D-падом и аналоговым джойстиком), и все у них в полном порядке. Так почему бы просто не скопировать эту систему? Ответа нет и не предвидится. Еще один чудесный глюк — это ступор, в который впадает игра перед тем, как мяч пересекает боковую линию. Вся иллюзия реальности тут же накрывается медным тазом — игра знает, куда летит мяч и начинает подгружать гол еще до того, как вы его забиваете. По-моему, это жестоко. Да и вообще загрузку проработать не удосужились, при переключении между экраном тактики и меню игра начинает агонизировать и подвисать. Очень жаль, что управление и всяческие глюки испортили вполне неплохую игру. Играть в нее можно, и когда Руни пробивает метров так с тридцати — это зашибись, как круто, но сегодня совершенно не день Бэкхема. В смысле, не день FIFA 2005. Обидно, черт побери. **Натан Ирвин**

PSM ВЕРДИКТ

ГЕЙМПЛЕЙ	ГРАФИКА	ЗВУК
+ Хорошая футбольная игра на портативной консоли. - В которой нет практически ничего нового.	+ Хорошая прорисовка игроков и анимация. - Вот этот вот глюк с боковой линией задолбал, что тот парашютист.	+ Вопли на стадионах создают вполне аутентичную атмосферу. - А саундтрек наоборот усыпляет.

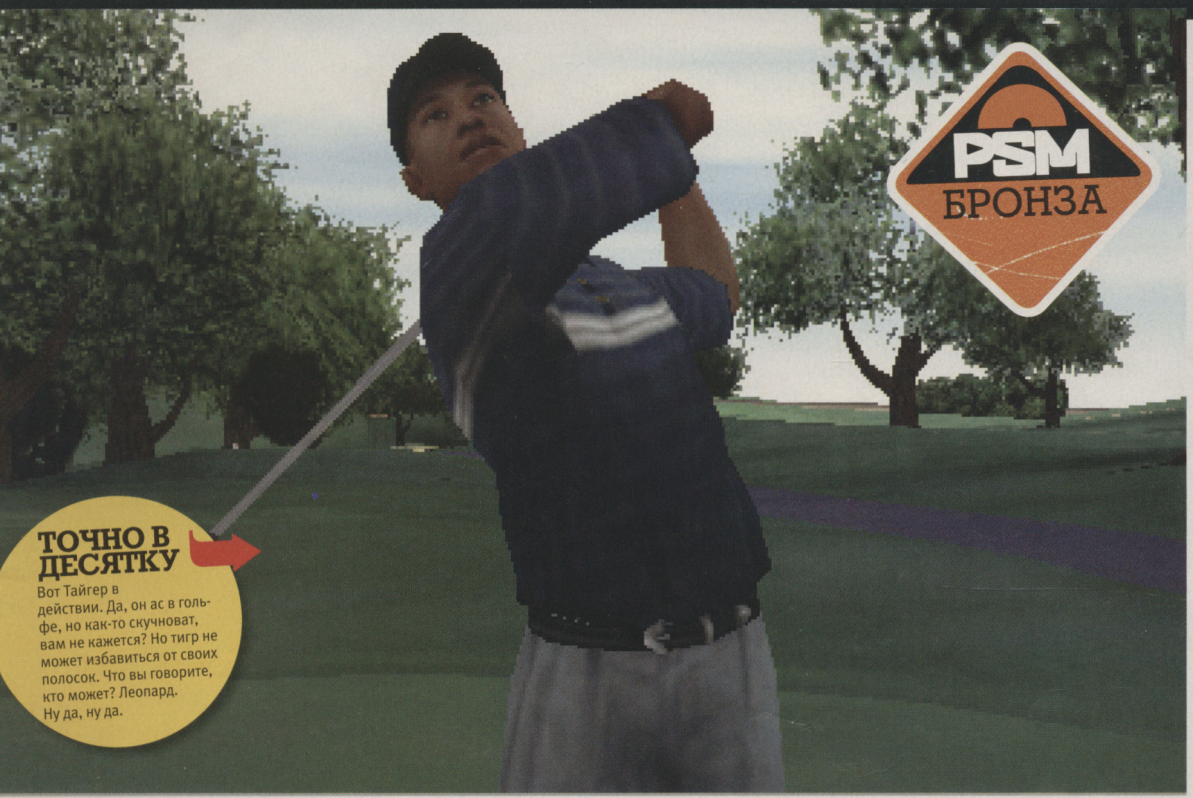
ЛИНИЯ ЖИЗНИ
Учитывая бешеное количество команд, лиг и соревнований, вы сможете не раз сыграть в эту игру. И даже не два.
МИНУТЫ — ГОДЫ

ЭТО ЛУЧШЕ, ЧЕМ
FIFA STREET PS2

ЭТО ХУЖЕ, ЧЕМ
WORLD TOUR SOCCER

У нее был потенциал, чтобы стать одной из лучших игр на PSP, но идиотская система управления все испортила.

68

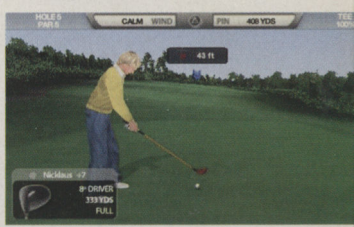


ТОЧНО В ДЕСЯТКУ
Вот Тайгер в действии. Да, он ас в гольфе, но как-то скучноват, вам не кажется? Но тигр не может избавиться от своих полосок. Что вы говорите, кто может? Леопард. Ну да, ну да.

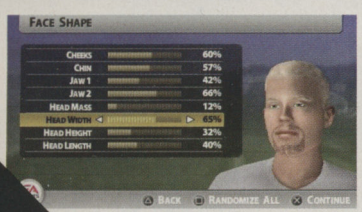
АКАДЕМИЯ СЛАВЫ

Еще на PSP появится так называемый Режим Легенд. Вы сможете посостязаться с кем-нибудь более или менее легендарным, к примеру, с Джеком Никлаусом или Арнольдом Палмером, и, что самое вкусное, если вам вдруг удастся выиграть, вы сможете поиграть за них. Они умеют попадать в лунки с самых далеких расстояний и из самых невыгодных позиций. А ваш мячик почему-то опять приземлился в единственное на пять квадратных километров озеро. Ваша PSP от расстройства выключается, и вы снова проигрываете. Но со временем у вас все получится. Конечно же.

ДЖЕК В АУТЕ: Это, между прочим, Джек Никлаус. Пытается попасть по мячу голыми руками.



ДЖЕК ПОПРЫГУНЧИК: На самом деле, Джек не прыгает. Ему и гольфа вполне достаточно.



TIGER WOODS PGA TOUR 2005

Не так хорошо, как версия для PS2, зато можно поиграть в Бинго, Банго, Бонго по wi-fi. А это всегда приятно.

ИНФОРМАЦИЯ

ДЕТАЛИ
Разработчик: EA
Издатель: EA
Игроков: 1-4
Карта памяти: 288 Кб

ПАСПОРТ
Спорт
Аддикция
Лицензия
Сложно

ВКРАТЦЕ
- Создайте собственного игрока или играйте за живую и теплую звезду гольфа.
- 12 площадок, включая Sherwood Country Club и St Andrews.
- Беспроводной многопользовательский режим с кучей вариаций.

ЕСЛИ ЧТО
На тему чего поумничать за пивом.
„На самом деле тигры не живут в лесах. Они живут в джунглях, это почти как лес, только там жарко и много диких обезьян. Я вас еще не слишком утомил?"

Чем дальше в лес, тем третий лишний, как говорится. В Tiger Woods на PSP после того, как Тайгер забивает мяч в первую лунку, он берет шотган и устраивает кровавую бойню. А потом расслабляется с бутылкой водки в одной руке и сигаретой в другой.

Это шутка, конечно же (к сожалению?) . На самом деле Tiger Woods для PSP — это ровно то, чего вы и ожидали от великолепного симулятора гольфа, изготовленного EA. Очень приятный, аддиктивный, оснащенный различными режимами игры и возглавляемый одним из самых харизматичных людей в истории гольфа, да и вообще, в мире. Так или иначе, версия для PS2 была почти великолепна, а эта почти ничем не хуже. Почти.

Понимаете, проблема с данной PSP версией заключается в запатентованной системой удара Тайгера (джойстик назад для замаха, джойстик вперед для удара и увеличения его силы). Скажем прямо, джойстик в PSP не настолько точен и чувствителен, а это значит, что поначалу большинство ваших шаров будет уноситься вдаль в каких-то неимоверных направлениях. Это, конечно, еще не катастрофа, привыкнуть можно ко всему, но ветераны Tiger Woods сразу почувствуют разницу.

Эксклюзив от PSP? Вряд ли. На самом деле радует только режим Бинго, Банго, Бонго. Мы ему радуемся почти как разнузданной оргии в зале для игры в бинго (буде такая случится). Опять же, почти. На самом деле, этот режим — всего лишь беспроводная гонка с целью выяснения, кто круче. Для этого нужно выполнить серию заданий — быстрее всего добраться туда-то, быстрее всего забить мяч сюда-то, быстрее всего то, быстрее всего се. Впрочем, беспроводной режим работает как часы, что не может не радовать.

Учитывая, что единственной альтернативой является не в меру сложная японская версия Everybody's Golf, Tiger Woods на PSP — это лучшее что есть. Вот только никак не удается избавиться от ощущения, что эта игра могла бы стать не просто «вариацией на тему оригинала». Может быть, в следующий раз.

Дэвид Кук

PSM ВЕРДИКТ

ГЕЙМПЛЕЙ	ГРАФИКА	ЗВУК
+ Это Tiger Woods, следовательно, все ровно и гладко. - Управление не особо подходит для PSP.	+ Четкая и уместная. Очень неплохо. - Текстуры могли бы быть более плоскими.	+ Вполне неплохой аккомпанемент. - Музыка в меню откровенно давит на уши.

ЛИНИЯ ЖИЗНИ
Много площадок, много персонажей, которых нужно открывать и хороший многопользовательский режим, этого хватит не на один пакет чипсов.
МИНУТЫ — ГОДЫ

ЭТО ЛУЧШЕ, ЧЕМ
EVERYBODY'S GOLF

ЭТО ХУЖЕ, ЧЕМ
TIGER WOODS PS2

Игра не так хороша, как PS2 версия, увы, но она все равно имеет все шансы вам понравиться. Может быть, в следующий раз ее доведут до ума, а не как обычно.

76

NBA STREET SHOWDOWN

Слава богу, что не FIFA Street.

ИНФОРМАЦИЯ

ДЕТАЛИ
Разработчик: EA
Издатель: EA
Игроков: 1-4
Карта памяти: 256 Кб

ПАСПОРТ

В стане спортивных игр для PSP уже начали складываться свои традиции. Будь то режим соревнования в FIFA или Бинго, Банго, Бонго в Tiger Woods', в игре должно быть что-то, кроме основного действия. Чтобы вызвать эффект привыкания. Тенденция продолжилась в NBA Street режимом Arcade Shootout. Это, если попросту, свободная игра, где вы набираете очки с помощью бонусов а-ля пинбол — ну там, умножение, денежные мячи и все такое. И это таки да вызывает эффект привыкания, как практически любое набивание очков. Но мы любим NBA Street не только за это.

NBA Street Showdown можно смело назвать самым приятным франчайзом EA на PSP. Большинство функций из PS2 версии пережили адаптацию под портативную консоль, включая карьерный режим Царь горы (ну, или Король площадки) и настройки персонажей. Увы, где-то в пути потерялась возможность настраивать площадку из NBA Street Vol. 3 и еще парочка приятных опций. Впрочем, у вас осталась возможность совершать все свои коронные трюки. Реализуется это с помощью миниигр (которых, если честно, могло быть и побольше). Даже Shot Blocker (режим, в котором вам нужно просто-напросто блокировать броски), и тот аддиктивен до неприличия. А когда PSP появится и у ваших друзей, начнется просто таки спортивная борьба, это мы вам обещаем. NBA Street Showdown — отличный пример того, как должны выглядеть спортивные игры для PSP — достаточно короткая, но вместе с тем емкая, забавная и не слишком навороченная. Хороший пример для будущих поколений игростроителей. **Натан Ирвин**

PSM ВЕРДИКТ

Отличный баскетбол и отличная игра. Единственная проблема — потеря некоторых возможностей PS2 версии и недостаток альтернативных режимов игры. Стоит того.

80

ATV OFFROAD FURY: BLAZIN' TRAILS

Следующая остановка — мусорка.

ИНФОРМАЦИЯ

ДЕТАЛИ
Разработчик: Climax
Издатель: Sony
Игроков: 1-4
Карта памяти: 250 Кб

ПАСПОРТ

В современном мире есть множество вещей, вызывающих приступы неконтролируемой ярости. Общественный транспорт, сигнализация, вопящая в четыре утра, Доктор Ху, который высаживается на Землю еженедельно, несмотря на то, что может отправиться в любой конец галактики. И в пантеоне этих раздражающих факторов почетное место занимает игра Offroad Fury, которая заставляет игрока вопить от бессильной ярости по некоторым весьма значительным поводам.

В уличных гонках (а их в игре больше всего) очень сложно уследить за трассой, потому что она представляет собой коричневую дорогу на коричневой земле с редкими (слава богу, не коричневыми) маркерами, которые помогают вам сориентироваться. Затем, когда вы неизбежно уедете не в том направлении, у вас будет три секунды, чтобы вернуться на трассу. И все бы хорошо, но вернуться надо ровно на то место, откуда вы начали ошибаться, и вам приходится ползти туда, теряя драгоценные секунды. Просто вернуться на трассу чуть-чуть дальше нельзя, суровая реальность, знаете ли. Обычно у вас уходит не меньше двух с половиной секунд только на то, чтобы осознать свою ошибку и развернуться на 180 градусов, так что выполнить требуемый маневр игрок не может чисто физически. За исключением этого ужаса, ATV игра неплохая, но безмерно типовая. Есть много режимов, трюки и настройки, есть скорость — а больше ничего нет. У вас есть Ridge Racer. А про эту дрянь забудьте как про дурной сон. **Дэвид Кук**

PSM ВЕРДИКТ

Самая типовая из всех типовых гонок, раздражает больше, чем передача Аншлаг. Можно, конечно, выбить из нее немного фана, но этим, если честно, станет заниматься только прожженный мазохист.

56

УЛЬТРАМУЗЫКАЛЬНЫЙ
ЖУРНАЛ PLAY ПРЕДСТАВЛЯЕТ

18 АВГУСТА
МОСКВА
КЛУБ «Б2»
19:00

ПЕРВЫЙ ФЕСТИВАЛЬ АЛЬТЕРНАТИВНОЙ МУЗЫКИ

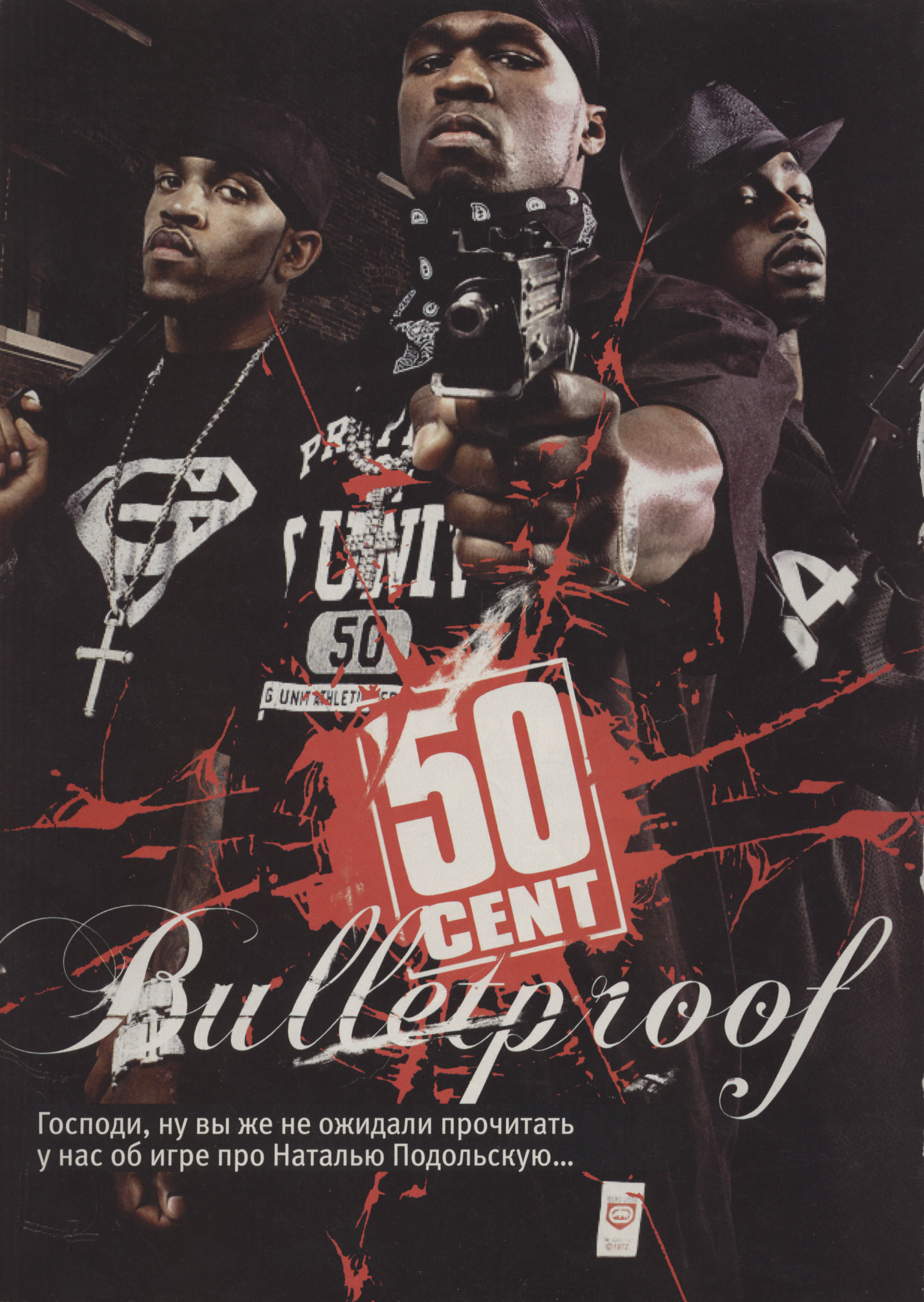
СВОЁ РАДИО live

УЧАСТВУЮТ:

LP (Калининград)
НЕБО ЗДЕСЬ (Москва)
LASKA OMNIA (Санкт Петербург)
ALTERA FORMA (Москва)
БОСХ С ТОБОЙ (Москва)

ТАКОГО ВЫ НЕ УСЛЫШИТЕ НИ НА ОДНОМ РАДИО!

ЗА СПРАВКАМИ ОБРАЩАЙТЕСЬ:
КЛУБ «Б2» – УЛ. БОЛЬШАЯ САДОВАЯ, ДОМ 8 (М. «МАЯКОВСКАЯ»),
ТЕЛ. (095) 209-9909
PLAY – EVENT-МЕНЕДЖЕР ИЛЬЯ ЗИНИН, ZININ@PLAYCD.RU



Господи, ну вы же не ожидали прочитать
у нас об игре про Наталью Подольскую...

Знаменитости — они, блин, такие. Обладая нездорово повышенным самомнением, они обычно с превеликим трудом дают согласие на использование своего образа в играх. Вспомните, например, игру по „Особому мнению“, где модель Тома Круза заменена на невнятный серый манекен только потому, что Томстер очень переживал, как бы пользователи не начали использовать его полигональную модель для неподобающих поступков. Избиения ни в чем не повинных полигональных охранников, например. Короче, готовый пациент доктора Кащенко, ан нет все туда же — звезда. Или игры про Джеймса Бонда. Но смешнее всего, как всегда, получилось с Бритни Спирс и ее Britney's Dance Beat. Вы представляете себе, пиксельная мочалка воспротивилась тому, чтобы сделать ее персонажа играбельным: дескать, вдруг мы захотим с ее помощью изображать движения заправской стриптизерши. То есть, дураку понятно, что захотим, но это же не повод так с нами обращаться! В общем, знаменитости, относятся к нашим с вами электронным развлечениям не совсем адекватно

Вернее даже так: почти все знаменитости. Дело в том, что в мире пока еще остались вменяемые селебрити, которых не ломает и саундтрек к GTA: San Andreas записать, и в собственной игре засветиться по полной.

Один из таких селебрити — это Фифти Цент, страшными глазами взирающий на вас с нашей обложки. Знаете, даже если бы нас очень попросили, вряд ли мы смогли бы придумать „звезду“, боле подходящую на роль главгероя видеоигры. Вы только посмотрите на выточенную из камня фигуру нашего Полудоллара! На его лицо! Это же сами видите, какая силища!

И вообще. Если вы до сих пор сомневаетесь в том, что чернокожий рэппер — это лучшая и самая очевидная кандидатура для того, чтобы посвятить ему игру, то просто посмотрите соответствующую передачу по MTV. Ну да, ту самую, в которой персонажи видеоигр отплясывают под самые популярные мотивы сезона, а исполнители этих мотивов за плясками наблюдают и восторженными повизгиваниями комментируют подмеченные схожести. Так вот активнее и адекватнее всего ведут себя именно рэпперы и афро, извините, американцы..

Ну что-то мы совсем уж далеко отошли от темы. В общем, Фифти Цент в своей игре, называемой 50 Cent: Bulletproof, совершенно не фарфоровый и ничуть не боится , что его персонаж кому-нибудь что-нибудь сломает. Буквально на наших глазах управляемый коллективной девелоперской командой рэп-исполнитель ломает руку одному неприятелю и втыкает нож в ухо другому. Наши челюсти стремительно устремляются на свидание с полом. Ничего себе!

Но это, как выясняется, только начало. Буквально через несколько минут игра про благочинного рэппера начинает самым натуральным образом походить на „Карателя“. И по части проливаемой рэппером кровищи, и по части общего зверского настроя. Вот Фифтци Цент хватает в охапку первого подвернувшегося ему под руку неприятеля и, используя его вместо живого щита, гордо шествует под вражеские пули. А вот достает откуда-то гранатомет и решает все накопившиеся проблемы одним решительным выстрелом. Красавец!

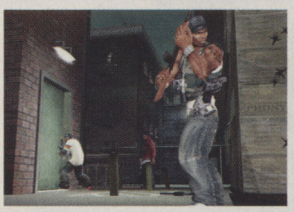
Во время игры в Bulletproof на экране непременно что-то происходит. И при этом что-то непременно ужасное: он то расцвечивается взрывами, то утопает в бреных вражеских останках.

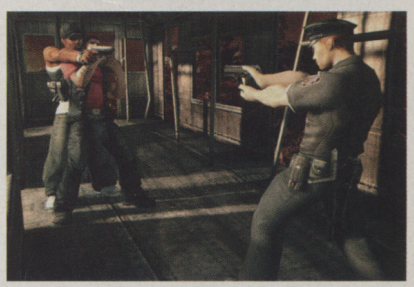
Большинство уровней Фифти будет проходить не один, а вовсе даже с дружественным ему G-юнитом. Тем не менее, никакой комплексной системы управления союзниками не ожидается. Вы прикрываете их, они — вас, все взаимодействие осуществляется именно на таком уровне.

И да, ответ на ваш главный вопрос — это твердое „да“. В игре будет более чем достаточно творчества ее главного героя. Фактически в нее войдут все замые заметные вещи, что Фифти успел засочинять за время своей карьеры. Некоторые из них, конечно же, будут записаны специально для Bulletproof. Более того. Скажем вам по большому секрету, что в игру встраивается специальная программа, аналогичная MTV Music Generator, так что... Нет, даже не спрашивайте как она будет вкручена в сюжет. Давайте-ка лучше наберемся терпения и начнем ждать осени. Что-то нам подсказывает, что ожидание покажется долгим.

„Экран то расцвечивается взрывами, то утопает в бреных вражеских останках“

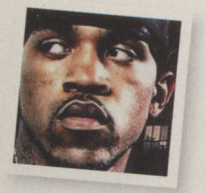
НАЙДИТЕ ОТЛИЧИЕ: Не кажется ли вам, что полигональный Фифти слишком уж похож на настоящего?





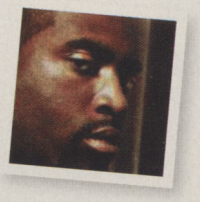
Точка G

Кто будет помогать Фифти в его нелегкой борьбе.



Lloyd Banks

Человек, который, несомненно, надрал бы Эминему задницу в „9 миле“ во время тамошнего пэп-состязания. В игре почему-то специализируется на взломе замков.



Tony Davo

Всего пару раз засветился на альбоме Фифти Beg For Mercy. Прчина проста и неоригинальна — в 2003 году он был арестован за чошение оружия без лицензии. В 2004 году его, правда, выпустили, но сразу же арестовали обратно. На этот раз — за фальшивый паспорт. В игре отвечает за взрывы и взрывчатку.

Young Buck

В общем и целом его судьбинушка напоминает судьбинушку Тони Дайо, описанную парой сантиметров левее. Выделяется наличием во рту бриллиантов тысяч на сто долларов. Не в том смысле, что он так тренирует произошение, а в том смысле, что он любит такие зубы.

При-рожденные убийцы

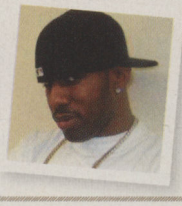
Какой же смысл сделать игру про рэпперов и не засветить в ней половину своих друзей?

Эминем

Именно Эминем подписал с Фифти Центом контракт от лица своего звукозаписывающего лейбла Shady. Настолько проникся творчеством молодого дарования.

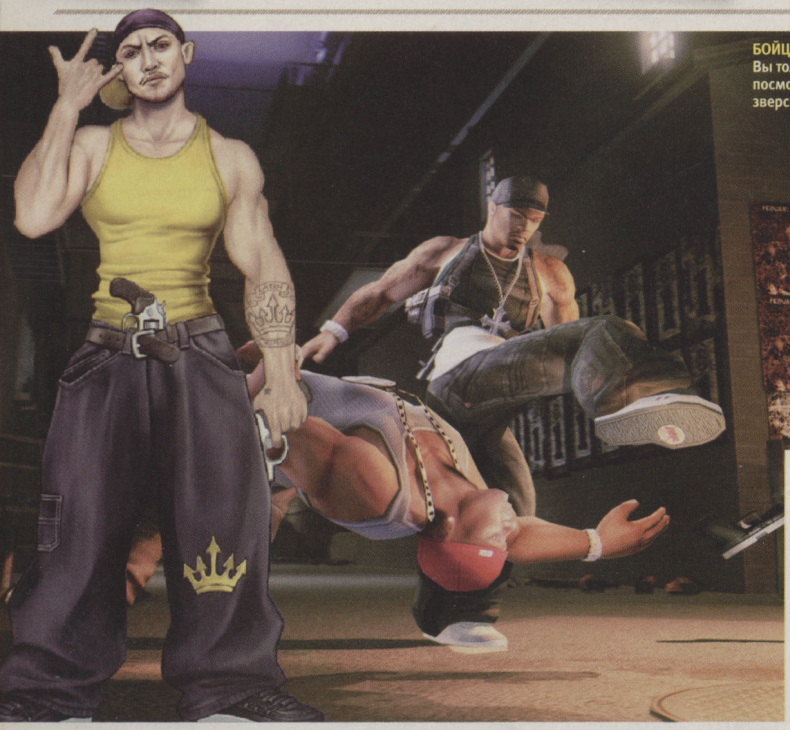
Доктор Дре

Ну про него вы и сами все знаете. В игре он выступает в образе торговца наркотиками Гризза. Нет, он не настоящий доктор.



DJ Whoo Kid

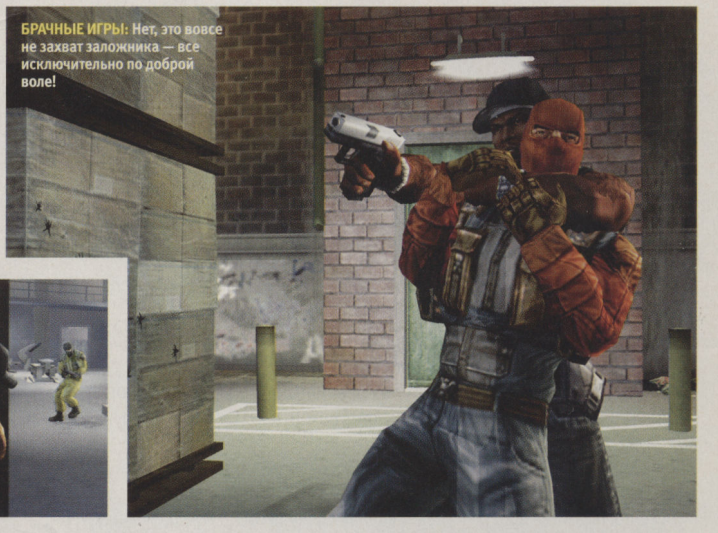
Официальный, так сказать, диджей G-юнита. В игре занимается тем же, чем и по жизни — распространяет музыку.



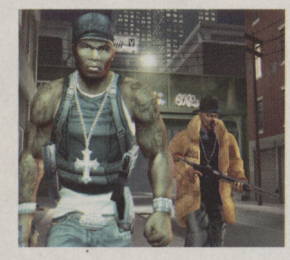
БОЙЦОВСКИЙ КУБ: Вы только посмотрите на зверское лицо Цента!

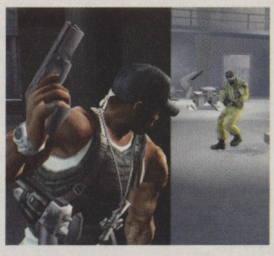
A whole lot of ass

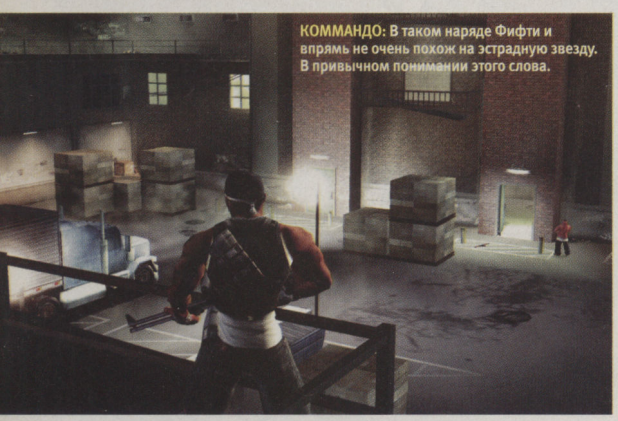
На самом деле, мы не знаем, что делает здесь эта задница. Просто-напросто она понравилась нашему арт-директору, а нам теперь приходится придумывать к ней подпись. Придумать связь между женской задницей и Фифти Центом было непросто, но у нас получилось: Фифти Цент любит женские задницы и периодически снимает их в своих клипах. Видите, как мы ловко выкрутились! Да, что касается клипов, то они в игре тоже присутствуют. Не исключено, что в виде бонусного материала.



БРАЧНЫЕ ИГРЫ: Нет, это вовсе не захват заложника — все исключительно по доброй воле!







КОММАНДО: В таком наряде Фифти и впрямь не очень похож на эстрадную звезду. В привычном понимании этого слова.

Хочешь убить – стреляй сразу

Как известно, злодеев всегда губит неритительность. Вместо того, чтобы просто убить оппонента, они заводят с ним душеспасительную беседу о смысле жизни.

Из грязи в князи

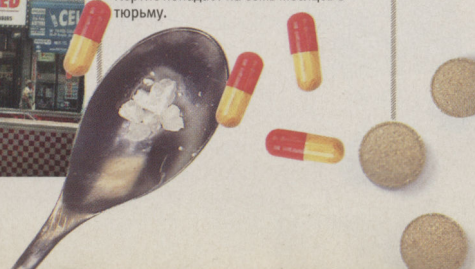
Жизнь и искания юного Фифти Цента.

1976

Фифти, урожденный Кертис Джексон, появился на свет 6 июля.

1994

После малоплодотворных исканий самого себя на шаткой дорожке наркодилерской карьеры (примерно в это же время Фифти познакомился с одним из членов G-банды Тони Яйо) Кертис попадает на семь месяцев в тюрьму.

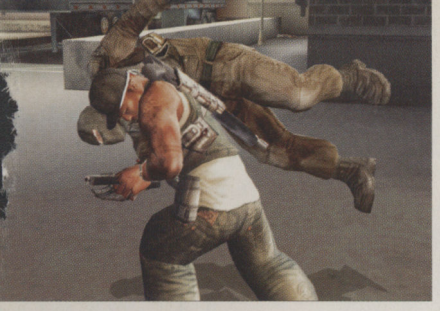


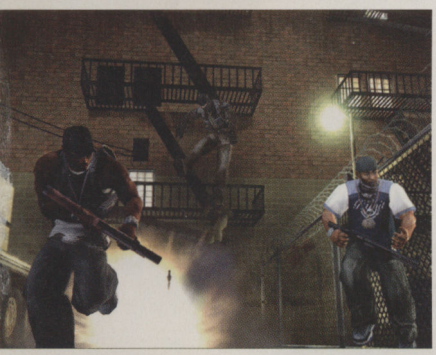
1997

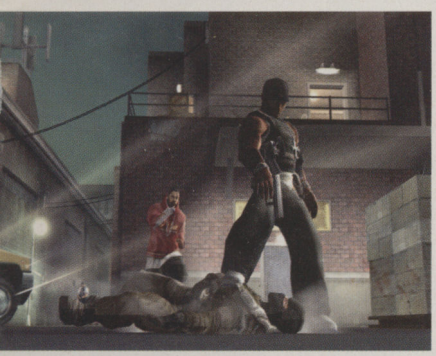
У Кертиса рождается сын Маркиз.

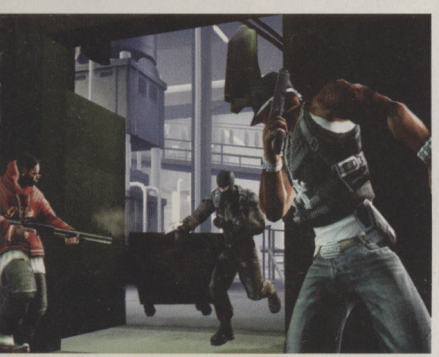
1999

Фифти выпускает сингл How To Rob, в котором весьма откровенно сообщает, кого из хип-хоп исполнителей он бы каким именно образом обокрал. Столь некошерное поведение огорчает задетого в песне Jay-Z, и тот мгновенно выступает с ответной строчкой: „I'm a dollar — what the fuck is 50 cent?".









„Парни, мне нравится!“ Что именно нравится Центу — журнал или только обложка, науке еще предстоит выяснить.

Он говорящий!

Он научит вас плохому

PSM: Ну так как себя чувствуешь в роли персонажа видеоигры? Паранойя не беспокоит?
По-настоящему меня проперло, как сейчас помню, когда я увидел игру в самый первый раз. Там была такая нечеловеческая графика, что я долго стоял на месте, глупо хватая ртом воздух и не мог вымолвить ни слова. Я даже позвал сына, чтобы он мог полюбоваться на все происходящее.

PSM: Что тебе больше всего нравится в игре про самого себя?
Не знаю, сложно пока сказать. Ведь, я, как и вы, не видел сколько-нибудь законченной версии игры. Но на всем том, что я уже смог посмотреть, буквально стоит печать качества с написанными на ней арашинными буквами.

PSM: А насколько вообще твой компьютерный альтер-эго похож на тебя?
Ну как бы это вам помягче сказать, я же все-таки не страдаю вялотекущей шизофренией, и в состоянии видеть в персонаже компьютерной игры только персонажа компьютерной игры, а не свое отражение в зеркале. Что касается похожести, то я пока не знаю до конца сюжета, но, думаю, краснеть за своего полигонального меньшОго мне не придется.

PSM: Отрадно слышать. Так что же, вы сами не занимались сюжетом игры про себя самого?
А зачем? Терри Уинтер — отличный сценарист. Он, если что, получил „Эмми“ за сценарий к „Клану Сопрано“. Я, конечно, консультировал его по мере необходимости, рассказывал ему кое-что о тонкостях рэперского быта, о своих друзьях и приятелях, которые тоже должны были появиться в игре. Но я же не сценарист.

ВООРУЖЕН И ОПАСЕН: Обратите внимание на графику — это умереть не встать что такое.

PSM: А ты записал специально для игры какие-нибудь песни?
Конечно. По меньшей мере их 15 штук.

PSM: Какая видеоигра является в твоем представлении хитом?
Массовая! Будущее — за онлайновыми играми, это совершенно точно. Лично мне было бы очень приятно, если бы, спустя некоторое — весьма продолжительное время — люди вспоминали нашу игру словами: „А-а-а, это та самая Bulletprooff, в которой появилось то-то, то-то и то-то“.

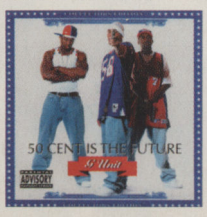
PSM: Тебе нравится название игры?
Да! На 100%. Название напоминает какой-то экшн-фильм. Именно такое ощущение должно оставлять название игры про меня. Знаете, в этом году музыка и игра встали для меня на один уровень значимости. А это, поверьте, очень сильно, поскольку музыка — это вся моя жизнь.

2000

Кертис получает девять пулевых ранений во время нарко-разборки. Чудом оправившись, он решает с отравой завязать и полностью переключиться на музыку.

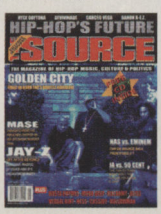
2002

Фифти выпускает альбом 50 Cent Is The Future, каковой, собственно, впоследствии и привлек к себе внимание Эминема и Доктора Дре.



2003

Известный хип-хоперский журнал The Source зачем-то включается в кампании по очернению певца, чем доставляет тому массу неприятных минут.

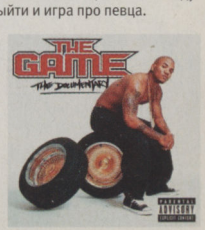


2004

Фифти закидывают бутылками со стыдно сказать чем во время речитативного фестиваля. Хорошо, что у него с собой не было пистолета.

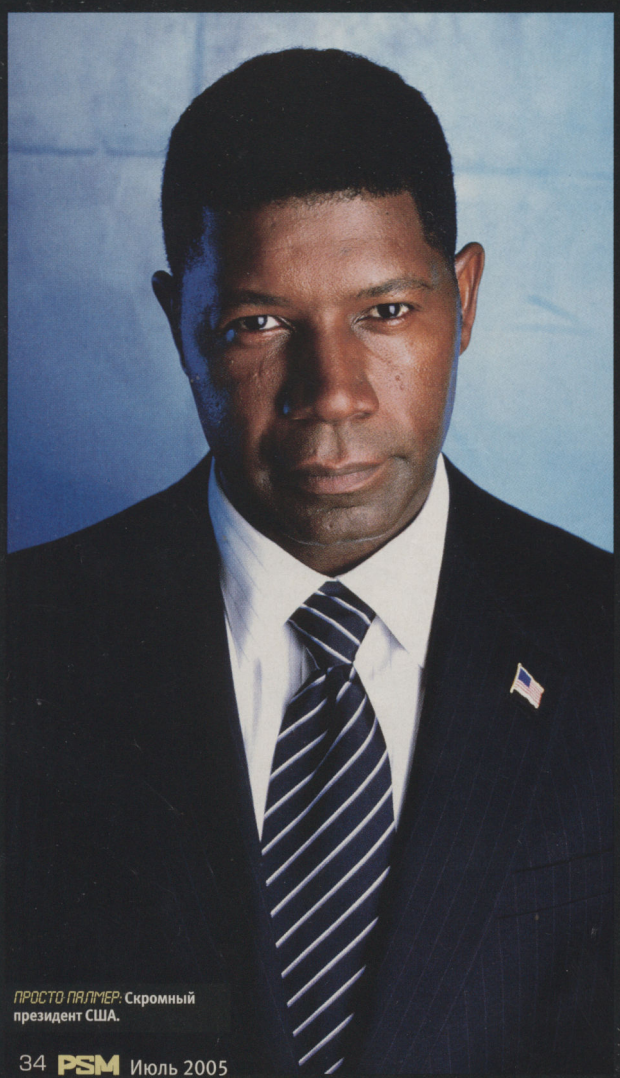
2005

На свет появляется новый альбом Фифти The Game. По странному стечению обстоятельств, в этом же году должна выйти и игра про певца.



КРАСАВЧИК ЧЕЙЗ: Знакомьтесь, это Чейз Эдмундс. Его главная сверхспособность — нравиться ста девушкам из ста.

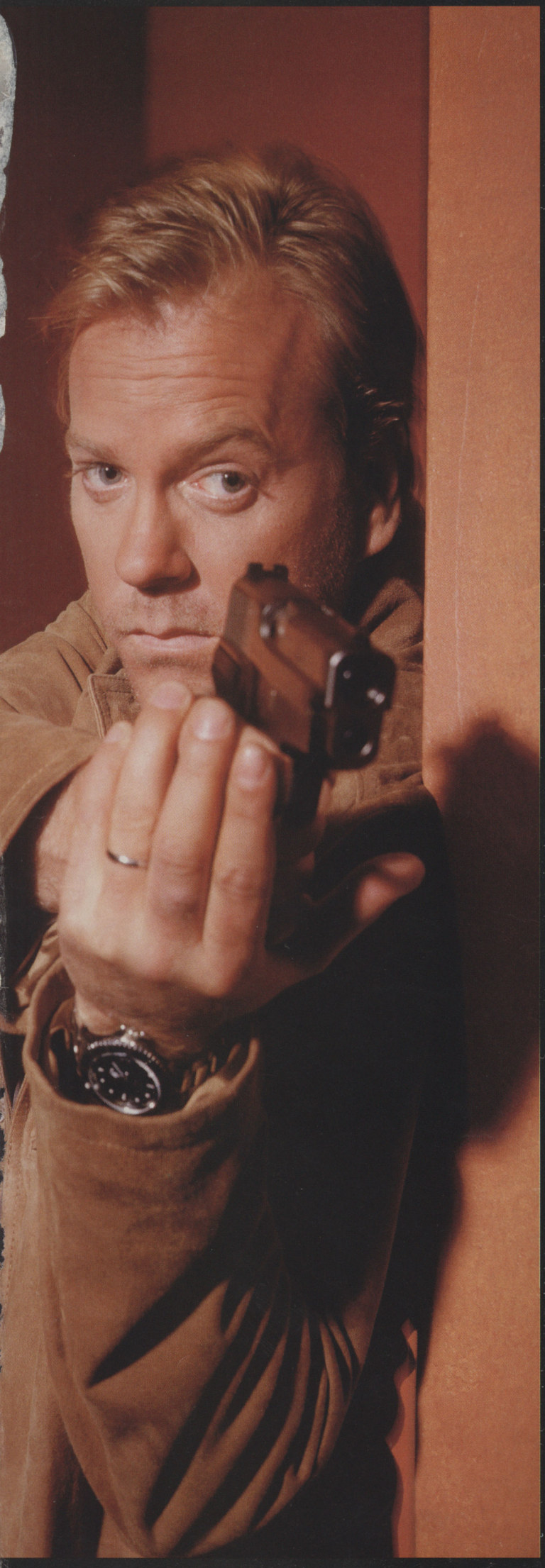
БЛОНДИНКА В ЗАКОНЕ: А это Ким, дочка Джека. Самого Джека ищите чуть правее.



ПРОСТО ПАЛМЕР: Скромный президент США.

БОЙ-БАБА: Нина Майерс. Редкая оторва.

ВООРУЖЕН И ОПАСЕН: Джек и его большой револьвер.



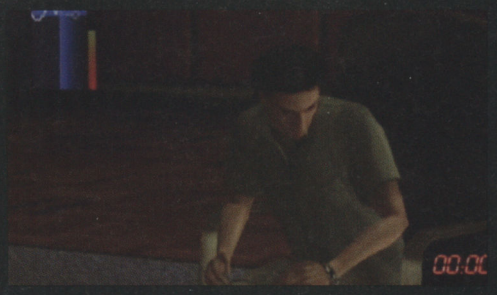
ОДИНОКИЙ ТОНИ: Главная проблема парня — во взаимоотношениях с Нинулькой.

24

THE GAME

Каково это быть самым несчастливым человеком на свете?

24 — это крайне популярный на Западе телесериал о буднях борцов с терроризмом. Некоторое время назад он с переменным успехом транслировался по REN TV, так что не исключено, что вы его даже успели посмотреть. Если вы этого сделать не успели, то рекомендуем для начала все-таки прочитать наш гигантский материал, а уж затем мчаться в ближайший магазин за соответствующими DVD. Возвращаясь к теме повествования: в недрах компании Sony постепенно подходит к своему логическому концу разработка игры по мотивам „24 часов“. Только корреспонденты журнала PSM были допущены в штаб-квартиру Sony и увидели самый многообещающий проект года своими глазами.



ПРАВДА, И НИЧЕГО КРОМЕ

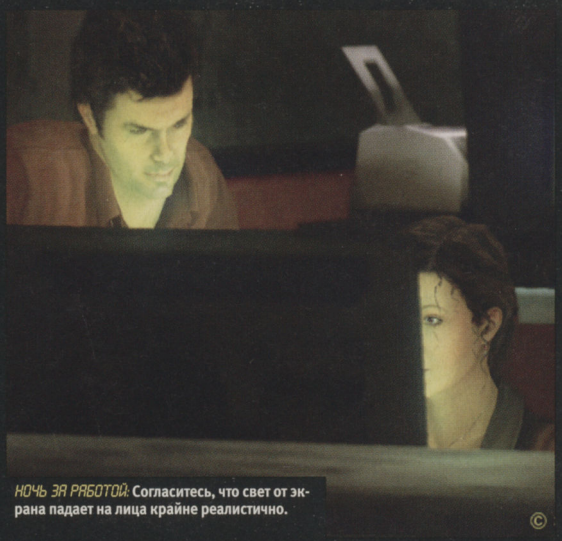
Только в 24: The Game вы найдете... патентованный симулятор допроса!

Разумеется, игра по мотивам сериала „24 часа“ не имела бы морального права называться таковой, не имей вы в ней возможности допрашивать подозреваемых с особым пристрастием. В 24: The Game вы такую возможность имеете. Раскалывание врагов обставлено здесь в виде мини-игры, в которой вы посредством нажимания на кнопки джойстика то усиливаете, то ослабляете давление на жертву. Контролировать его интенсивность можно и нужно посредством специального стресс-метра. Кстати, с ходу орать: „А ну придурок, мать твою, выкладывай все, что знаешь“, — не всегда самый лучший способ. Ваш визави может быть морально не готов к такому прессингу, а потому свалится в обморок. Оно вам надо?

МНОГОЗНАЧНОСТЬ

Как все и всегда успевать. Пособие по типа тайм-менеджменту.

Поскольку сериал „24 часа“ весьма сильно закручен вокруг проблемы перманентной нехватки времени (в сутках всего 24 часа, и если вы не успеваете за это время решить стоящую перед вами проблему, случается та или иная неприятность), у создателей игры просто не было другого выбора кроме как замутить что-нибудь аналогичное и у себя. Впрочем, интерактивная природа игры имеет свои плюсы. Как, по-вашему, можно одновременно продемонстрировать игроку и его персонажа, и злобного вражину, и жертву, которую этот вражина собирается ухайдокать? Правильно — разбить экран на окна, в каждом из которых показывать то, что нужно. Разумеется, своевременное появление этих окон требует кропотливой работы над балансом: выскочат чуть раньше — будут раздражать и вызывать недоумение, чуть позже — и будет поздно пить боржоми. Плюс к этому в 24: The Game нередки моменты, когда вам приходится переключаться между персонажами. За кого конкретно удастся поиграть, разработчики пока не говорят. Но хитрыми глазами намекают, что это могут быть как минимум Ким и Тони.



НОЧЬ ЗА РАБОТОЙ: Согласитесь, что свет от экрана падает на лица крайне реалистично.

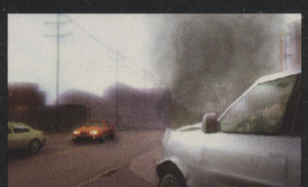
ЧАВО?

Люди, внимательно смотревшие эпизоды 2 и 3, не могли не задаться рядом вопросов. Ответы на них они смогут найти в игре.

Как, ради всего святого, президенту Палмеру удалось очухаться после покушения на его жизнь?
Кто управлял страной, пока его приводили в порядок?
Кто на самом деле стоял за покушением и что этот кто-то предпринял после провала?
Всем очень интересно, как Ким повстречала Чейза Эдмундса.
А еще всем интересно, почему Чейз начал работать с Джеком.
Или как Чейз попал в организацию CTU. (Это если вкратце.)

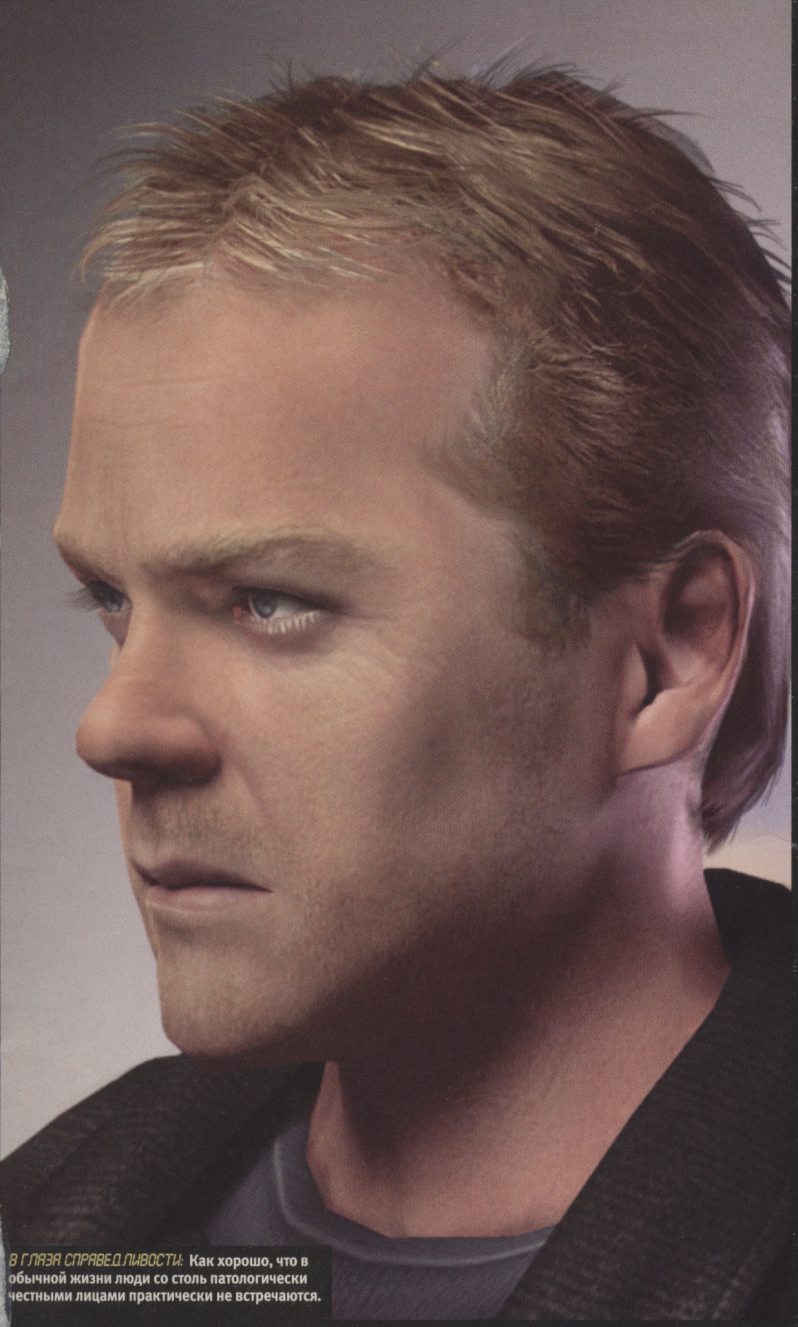
БУДНИ САПЕРА: Мини-игра по обезвреживанию бомбы оказалась еще скучнее, чем вы думали.

ДАМСКИЙ КЛУБ: Ким и Нина не очень ладят друг с другом. Еще бы, ведь Нина — жуткая стерва.



ДОГОНЯЛКИ: Кажется, что полис ОСАГО купить все-таки стоило

ЦАРСТВО СПЕЦЭФФЕКТОВ: А вам не кажется, что чувак справа очень похож на Кристофера Ламберта в молодости?



В ГЛАЗА СПРАВЕДЛИВОСТИ: Как хорошо, что в обычной жизни люди со столь патологически честными лицами практически не встречаются.

24 THE GAME

24 The Game — это амбициозный коктейль из экшена от третьего лица, нелинейной адвенчуры и огромного количества мини-игр, основанных на отдельных эпизодах оригинального телесериала. По крайней мере именно так нам говорит писаный казенным языком пресс-релиз. Положа руку на сердце, нам глубоко безразлично, амбициозным коктейлем из чего и чего является 24: The Game. Главное — совершенно другое: данный проект имеет все шансы стать главной игрой 2005 года. Да и вообще, главным игропроектом, за который когда-либо бралась Sony. Впрочем, довольно разбавлять общие слова соплями, давайте поговорим уже по существу.

Разработкой 24: The Game занимается кэмбриджская студия Sony, команда, создавшая в свое время разошедшуюся многомиллионным тиражом Medievil, чудесную Primal и совсем уж замечательную Ghosthunter. То есть, опыта им совершенно определенно не занимать, а вот громкой лицензии до последнего времени как-то не хватало.

„ПРОЕКТ ИМЕЕТ ВСЕ ШАНСЫ СТАТЬ ГЛАВНОЙ ИГРОЙ 2005 ГОДА. ДА И ВООБЩЕ, ГЛАВНОЙ ИГРОЙ, ЗА КОТОРУЮ КОГДА-ЛИБО БРАЛАСЬ SONY“

ВСЕ ЗВЕЗДЫ

Чтобы совсем уж никому не показалось мало, девелоперы приняли решение добавить в свою игру звезд телеэкрана. Поэтому теперь все лица, которые вы привыкли наблюдать по ящику, будут старательно оцифрованы и запиханы на диск с игрой. Не известно, на сколько пришлось раскошелиться Sony, но очевидно, что на какую-то весьма ощутимую сумму, поскольку актеров мурыжили долго. Одних диалогов с ними было записано на столько часов, что компании Sony наверняка была сделана скидка как покупателю оптовой партии.

Помимо актеров, к работе на 24: The Game были привлечены непосредственно создатель сериала Джоэл Серноу и сценарист многих эпизодов Дуппи Деметриус. Первый отвечает за внешний вид игры, а второй, ясное дело, — за ее сценарий.

На этом месте, конечно, было бы крайне уместно вспомнить поучительную историю другой игры по громкой лицензии. Правда, не теле-, а кино-. Речь идет, конечно, о „Матрице“. Enter The Matrix делали так долго и отчаянно, что в том, что в результате получилось убожество, не было уже ровным счетом ничего удивительного. Вы спросите, какие у нас основания считать, что с 24: The Game не приключится такого же казуса. В принципе, гарантий, разумеется, никаких нет, но что-то подсказывает нам: с „24 часами“ все будет путем.

Итак, на что все это похоже? Первое сравнение, которое приходит в голову, — это, San Andreas и The Getaway. Это чисто с визуальной точки зрения. Если говорить о боевой системе, то здесь не избежать параллелей с Resident Evil 4. Особенные чудеса разработчики обучили творить правый аналоговый джойстик. Принцип его действия в 24: The Game достаточно сложно обрисовать словами, поэтому

КАТ-СЦЕНЫ: КАК ЭТО ДЕЛАЛОСЬ

Как мы уже говорили раньше, скоро Голливуду не понадобятся живые актеры.

Студия Sony Cambridge очень сильно гордится своими фирменными заставками. И для того у нее есть все основания. Давно уже минули времена The Getaway, когда для создания достоверных моделей актерских лиц использовались столь ужасающие технологии, что вам о них лучше не знать. Потом была еще эпоха Black Monday. Тогда лица актеров переводились в цифровой формат уже более или менее приближенным к человеческому способом. Специальные устройства, надеваемые на голову, сканировали актерскую харизму при помощи лазера. В результате получалось нечто даже похожее на правду.

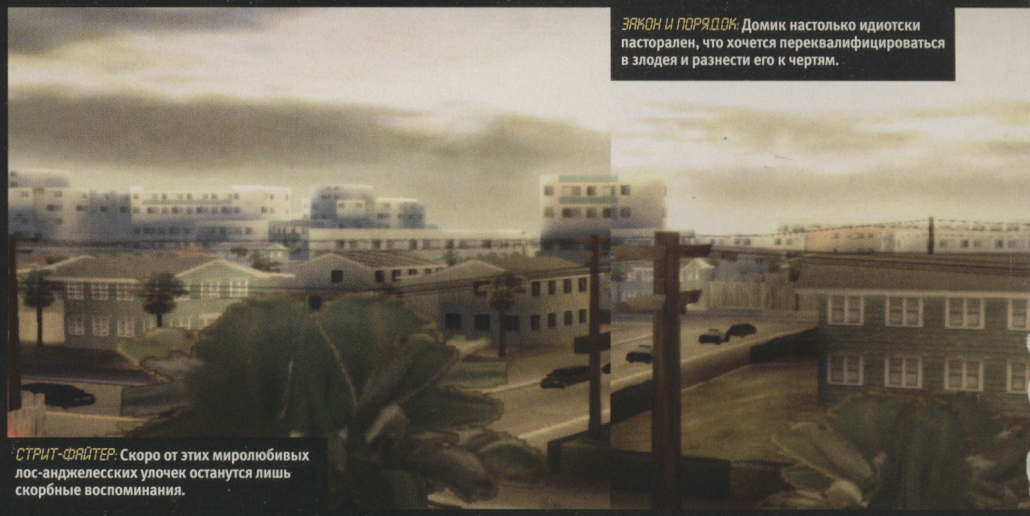
К счастью, сегодня прибегать к этаким мукам нет больше никакой необходимости. Теперь людей, согласившихся подарить (за большие деньги) свою внешность героям игр, банально снимают на видео в студии звукозаписи. Умное программное обеспеченье в свою очередь создает на основе видеоизображения трехмерные модели.

В 24: The Game используются две модели голов персонажей: очень детализированная и сверхдетализированная. Первая встречается в процессе самой игры, а вторую можно увидеть в заставках.

Говоря о местных заставках, следует отдельно отметить одну небезынтересную вещь. Помимо собственной нечеловеческой красоты их прелесть заключается в том, что они помогают избежать подгрузок уровней. То есть сами подгрузки, конечно, остались на месте, просто происходят они незаметно для пользователя — как раз во время тех самых заставок. Таким образом все происходящее в игре превращается в одно большое „бесшовное“ действо. Очень круто!

КАК ИГРАТЬ?

Используйте левый аналоговый джойстик для перемещения.
Используйте правый аналоговый джойстик для того, чтобы оглядеться.
Нажмите „крестик“ для взаимодействия с объектами.
Находясь рядом со стеной, нажмите „крестик“ — и ваш герой распластается по ней в целях маскировки. Чтобы от стены „отлипнуть“, от нее следует просто отойти.
Нажмите и удерживайте верхний левый шифт для перехода в режим прицеливания.
Точно прицельтесь при помощи правого аналогового джойстика
Давите на правый верхний шифт — и стреляйте.
Нажмите на „кружочек“ для того, чтобы войти в режим маскировки.
Сменить используемые гаджеты и оружие можно при помощи „крестовины“.
Для перезарядки нажмите на нижний правый шифт.

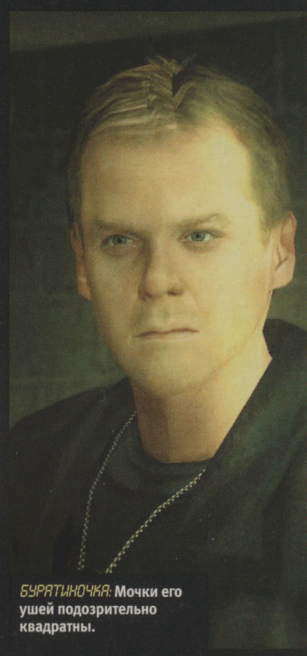


ЗАКОН И ПОРЯДОК: Домик настолько идиотски пасторален, что хочется переквалифицироваться в злодея и разнести его к чертям.

СТРИТ-ФАЙТЕР: Скоро от этих миролюбивых лос-анджелесских улочек останутся лишь скорбные воспоминания.

ЛЕСЕНКИ: Нет, это не фотография из московского метро.

УХОДИМ НА ЗАКАТ: : Более красивого заката мы никогда в жизни не видели.

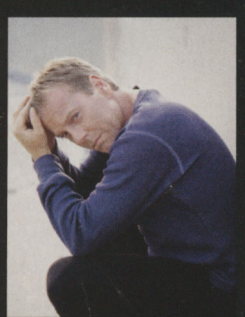


БУРАТИНОЧКА: Мочки его ушей подозрительно квадратны.

КВАДРАТИШ: В своем полигональном варианте мисс Бауэр значительно более квадратна, чем по телевизору.

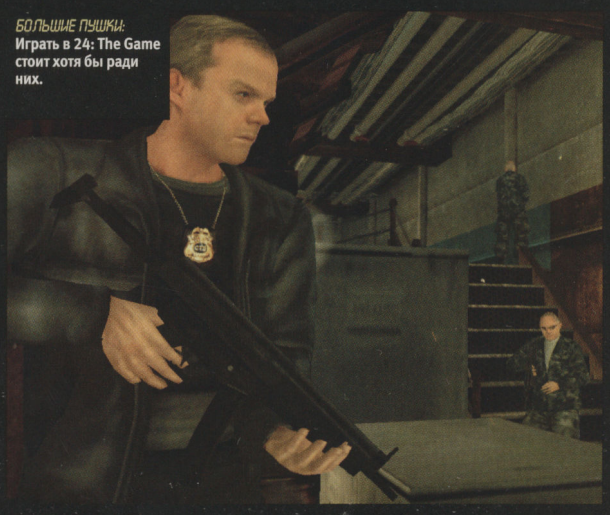
ЧТО СЛУЧИЛОСЬ МЕЖДУ 2 & 3 ЭПИЗОДАМИ

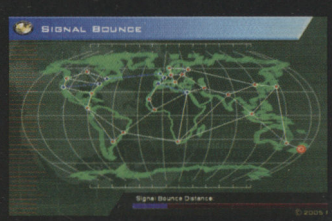
Сенатор Палмер уже успел стать президентом...

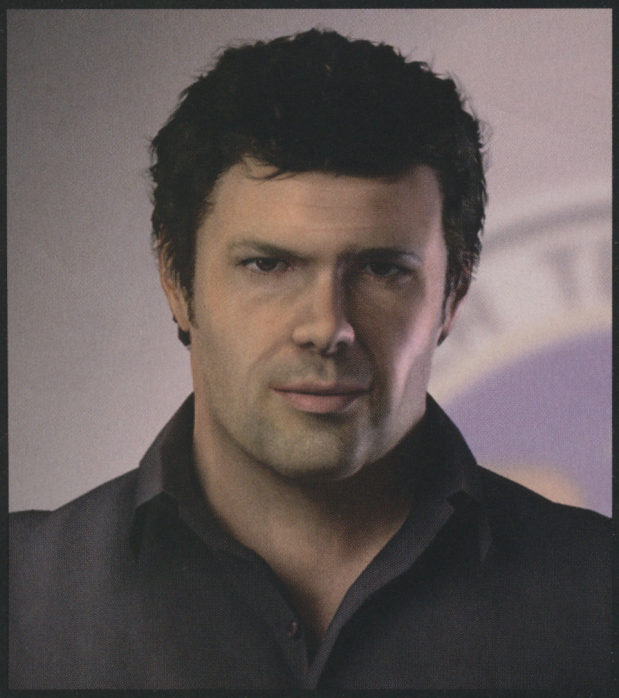


...но Джек еще не успел подсесть на наркоту.

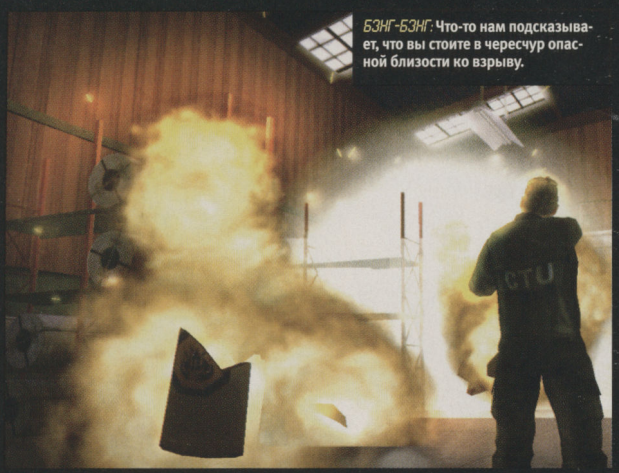
БОЛЬШИЕ ПУШКИ: Играть в 24: The Game стоит хотя бы ради них.







24
THE GAME



БЭНГ-БЭНГ: Что-то нам подсказывает, что вы стоите в чересчур опасной близости ко взрыву.

просто поверьте: более интуитивного управления вы еще никогда не видели. Игрок сможет с одинаковой легкостью как избивать врагов ногами, так и отстреливать им головы из пистолета.

ТОП ГАН

Кстати, о пистолетах и об отстреливании из них голов. Для игры, основанной не на сериале „Моя прекрасная няня", а на сериале про убийства и кровищу, принципиально важным моментом является вопрос оружия и его использования. Надо сказать, что в этом отношении девелоперы держат вполне определенный баланс. В 24: The Game вы не встретите татаро-монгольских полчищ врагов, которые с диким посвистом выскакивают на вас из-за всех углов. Все гораздо больше похоже на жизнь или, если хотите, — на сериал. Вы в лице вашего персонажа аккуратно передвигаетесь от двери к двери, едва дыша заглядываете то за один угол, то за другой — короче говоря, ведете себя именно так, как вели бы в реальной жизни, если, конечно, хотите еще немного на этом свете пожить. Вы выслеживаете противников поодиночке и убиваете их с величайшей осторожностью. Когда противников собирается слишком много, вы благоразумно нажимаете на „кружочек" и переходите в Covert Mode, позволяющий в меру бесшумно красться по стенкам и аки горный козел скакать на цыпочках. Время от времени вам также приходится применять на практике свои недюжинные познания во взломе компьютерных систем — исключительно во имя благой цели убедить охранные туррели в том, что вы не являетесь человеком, которого им требуется расстрелять на месте.

„ПОСТАВЛЕННОЙ ЦЕЛИ ДЕМОНСТРАЦИЯ ДОСТИГЛА — МЫ ОСТАЛИСЬ ПОД ВПЕЧАТЛЕНИЕМ"

Другой немаловажной составляющей игры являются миссии, так скажем, „на машинках". По стилю и духу они больше всего похожи на GTA. Вы точно так же можете скомуниздить любую понравившуюся вам машину из тех, что в обилии расскеют по электронной версии Лос-Анджелеса. Отдельно нужно заметить, что местный Лос-Анджелес может не быть срисован с оригинального Лос-Анджелеса с топографической достоверностью, но что совершенно точно, так это то, что он похож именно на американский город Лос-Анджелес, а не, допустим, на российский уездный город Нижние Еб%№ня. Особый шарм вождению машин в 24: The Game придает использование в игре физического движка Havoc. Особенно нас поразила сцена с грузовиком, груженным ящиками. Кажется, что она была специально создана для демонстрации возможнос-

ИНТЕРЬЕР И ДИЗАЙН: Все игровые локации выглядят на удивление пристойно.

ТОМ САЙЗМОР: ЖИВАЯ ЛЕГЕНДА

Проще назвать игры, в которых бы он не засветился.

Вы уже, наверняка, прочитали, что в 24: The Game вас ждет целая подборка телеселебрити, большинство из которых вам, конечно, никоим образом не знакомы. Однако просто взять и перенести в игру половину актерского состава исходного сериала разработчики посчитали делом слишком простым и недостойным настоящего индейца. Поэтому они в частности решили зазвать в свой проект Тома Сайзмора. Г-н Сайзмор снялся в частности в таких не самых малоизвестных лентах, как „Черный ястреб" и „Спасти рядового Райана". Кроме того, именно он одолжил свой голос Санни Форелли в GTA: Vice City. Теперь вот наш многостаночный друг решил поучаствовать и в самой громкой игроизации года.

И все бы, несомненно, было хорошо, если бы не одно но. Дело в том, что Сайзмор в 24: The Game похож на себя не больше, чем Микки Рурк был похож на себя в „Городе грехов". Буквально до степени полной неузнаваемости.

БЛИЦ-ОПРОС

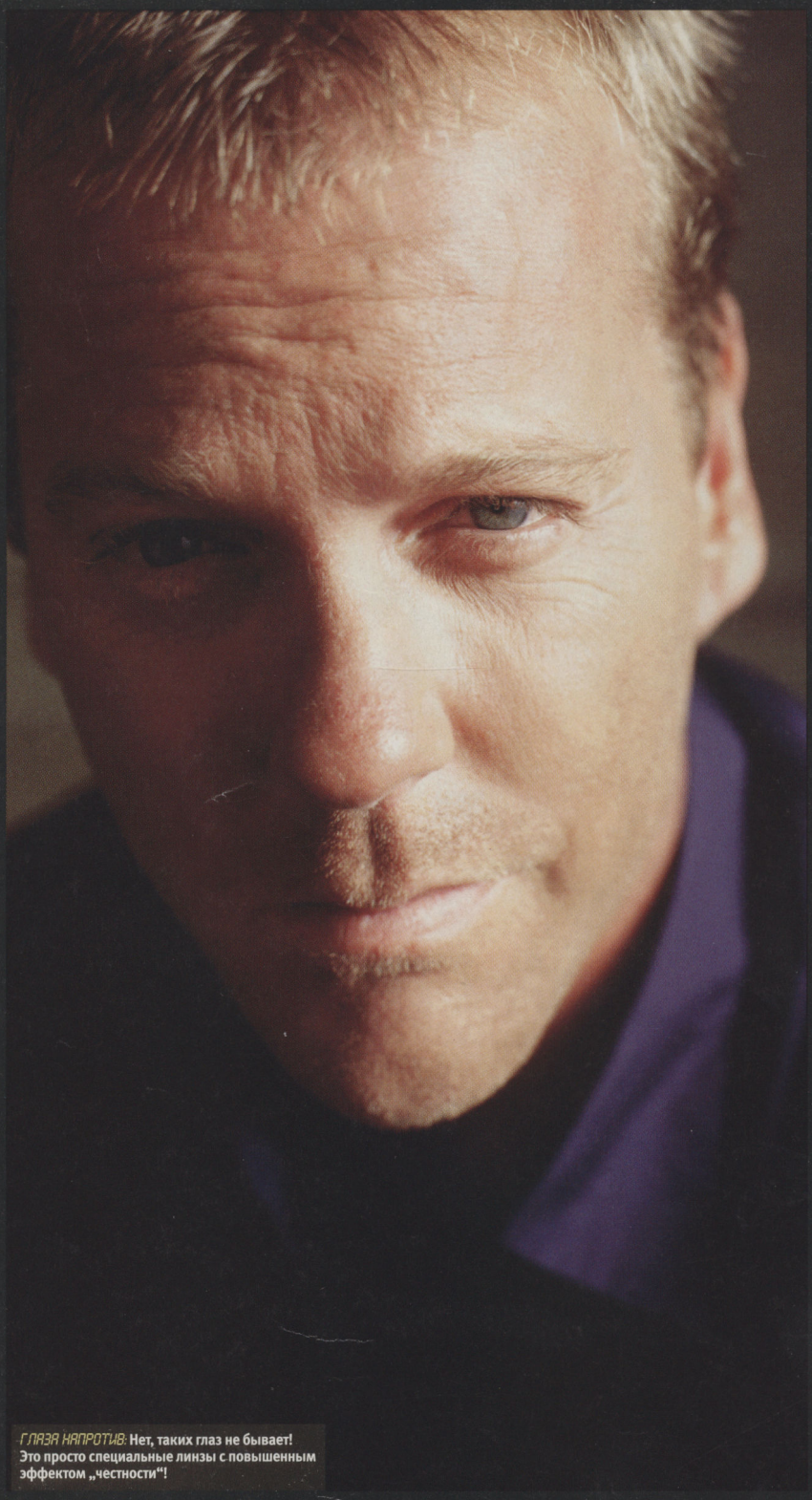
Максимум информации за 30 секунд.

Да, ваш главный герой — это Джек Бауэр.
Да, игра выдерживает 24-часовую структуру повествования. Если вы будете придерживаться предлагаемого девелоперами пути, то она займет у вас ровно сутки.
В рамках игровой вселенной вы обладаете полной свободой перемещения и выбора. Хотите — угоняйте машины, хотите — занимайтесь еще чем-нибудь столь же занимательным. Другой вопрос, что таким образом вы скорее всего потратите все отпущенное вам время и в конечном итоге поцелуете взасос надпись „Game Over".
Как бы нам ни хотелось сказать вам обратное, браться за 24: The Game, не посмотрев хотя бы второй эпизод соответствующего сериала, категорически не рекомендуется.
Мини-игру, связанную с заглядыванием под юбку Ким, девелоперы решили в последний момент убрать. Засранцы!

ЭФФЕКТНЫЕ ЭФФЕКТЫ

С каким трудом это делалось.

Важную роль в создании атмосферы „24 часов" играют видео- и звуковые эффекты. Попытаться создать игру по мотивам сериала и забыть, например, о включении в нее аутентичной музыки — это все равно что снимать фильм про расхитительницу гробниц и забыть там про роль Лары Крофт.
В принципе, особенных проблем с получением оригинальных аудио-визуальных эффектов у девелоперской команды не было. Благо, создатели сериала оказались людьми не жадными и радеющими за общее дело. Самым сложным моментом стало... не смейтесь, моделирование звонков сотовых телефонов главных героев. Дело в том, что все мобильники в сериале мало того, что звонили своими собственными мелодиями, так еще и дифференцировали эти звонки в зависимости от звонящего. Разумеется, зрители вряд ли могли отследить и проверить такие детали, но на подсознательном уровне этот прием действовал безупречно, значительно повышая общую достоверность происходящего. В игре, как вы понимаете, сложная гробница мобильных мелодий так же воспроизведена во всей своей полноте. Разработчикам — глубочайший респект!

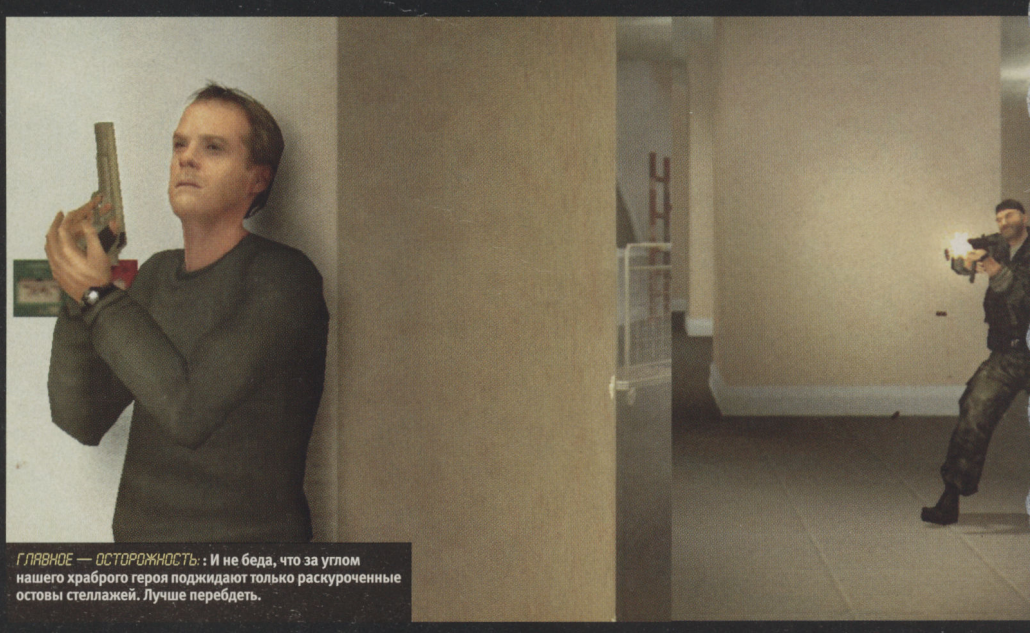


ГЛАЗА НАПРОТИВ: Нет, таких глаз не бывает! Это просто специальные линзы с повышенным эффектом „честности"!

СКРЫТЫЕ УГРОЗЫ

Что только ни случится с обычным человеком всего за 24 часа

ПОКУШЕНИЯ НА УБИЙСТВО
Господин президент отдыхает, развалившись на сиденье своего лимузина, как вдруг вы замечаете подозрительную красную точку, которая неумолимо подбирается к светлой президентской голове. Спасти главу государства, само государство и всея планету может только Джек Бауэр.
АТОМНЫЕ БОМБЫ
И не просто бомбы, а самые ужасные бомбы, способные 20 раз уничтожить весь земшар или, допустим, изменить орбиту Луны. Предотвратить превращение планеты в бесплатные декорации для съемки фильма „Послезавтра 2" способен, разумеется, только Джек Бауэр.
СТРАШНАЯ СМЕРТЬ
Сколько бы мы ни старались, нам не удалось выпытать у девелоперов самые страшные и неожиданные сюжетные финты, которые они для нас заготовили. Впрочем, в мире есть много вещей гораздо более страшных, нежели покушение на президента или атомная бомба. Внеочередной повтор телепередачи „Аншлаг", например.



ГЛАВНОЕ — ОСТОРОЖНОСТЬ: И не беда, что за углом нашего храброго героя поджидают только раскуроченные остовы стеллажей. Лучше перебдеть.

Когда надо управлять несколькими персонажами одновременно, сплит-скрин — незаменимая вещь

24
THE GAME

тей физического движка по части обработки поведения объектов на неустойчивой поверхности. Если это и в самом деле так, то поставленной перед ней цели демонстрация достигла — мы остались под впечатлением.

СТРАШНАЯ КРАСОТА

Но что это мы все о физике да о физике. В мире существует масса не менее интересных дисциплин. Взять, например, то же ИЗО, изобразительное, сиречь, искусство. Так вот это самое ИЗО в 24: The Game выполнено не просто на оценку „пять“, а, наверное, на шесть с плюсом или мы даже не знаем. Уже от первых виденных нами игровых роликов дух захватывало так, что потом приходилось еще долго просить, чтобы он выполз обратно. Но даже они не смогли в полной мере подготовить нас к тому, что мы увидели в самой игре. Это очень-очень красиво. Порою — настолько, что хочется протереть глаза и ущипнуть себя за какое-нибудь чувствительное место с тем, чтобы удостовериться, что ты не спишь и всю эту красоту на экран телевизора действительно транслирует старушка PS2. Мы понимаем, что пытаться описать красотищу при помощи каких-то цифр и математических выкладок — это занятие безнадежное, но не можем не упомянуть, что в 24: The Game было использовано как минимум 8 текстур неба. Каждая из которых была сделана на основе фотографий. Поэтому когда местное солнце пробивается сквозь местные облака, вы ощущаете себя не зрителем кукольного спектакля „Петя и волк“, а человеком, наблюдающим московской ночью северное сияние, — так все красиво и невероятно.

„УВИДЕТЬ КАРТИНКУ ЦЕЛИКОМ МОЖНО ЛИШЬ ПО ИСТЕЧЕНИИ 24 ЧАСОВ“

Четвертый сезон „24 дней“ появится на DVD уже в августе. Не забудьте посетить „Горбушку“.

НОН-СТОП

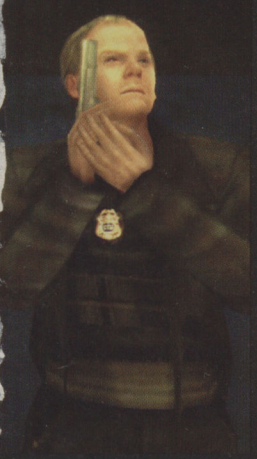
Другой вопрос, что игроку в 24: The Game решительно некогда рассусоливать и пялиться на тутошние красоты. У него есть дела поважнее. Разработчики сделали интересный ход конем. Несмотря на то, что у вас имеется полная свобода действий в рамках игры, вы постоянно находитесь в условиях жесточайшей нехватки времени. То есть, вас никто не заставляет пойти туда-то и спасти того-то, вы вполне можете вместо этого шляться по улицам и воровать красивые тачки. Правда, когда того-то все-таки укокошат, отвечать за это придется вам. И не исключено, что „гейм-овером“. При этом система работает с таким изяществом, что у игрока не создается даже мимолетного ощущения, что его держат на коротком поводке. Скорее он сам становится благодарен разработчикам за то, что ему не приходится с отсутствующим взглядом носиться по игровому городу и гадать, что же от него требуется сейчас. В результате получается этакая San Andreas, но с жестко заданным временным режимом. Типа делу — время, а потехе — час.

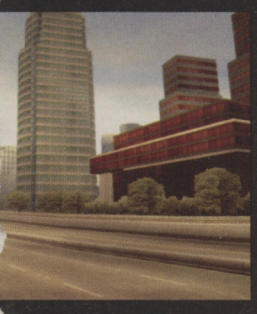
Действие игры разворачивается на временном отрезке между вторым и третьим сезонами. Мы понимаем, что вам это, скорее всего, ничего не скажет, но пригодиться для общего развития. Кроме того, знающие люди говорят, что более подходящего места для того, чтобы воткнуть туда сюжет игры было бы просто не сыскать, поскольку между сезоном номер два и сезоном номер три сценаристы по какой-то одной им ведомой причине оставили дыру размером со слона.

ТРИ ПО ВОСЕМЬ

Как и сериал-первоисточник, 24: The Game обладает трехактной структурой. Каждый акт длиться 8 часов, все три представляют собой сутки. По окончании каждого акта определенный фрагмент паззла встает на свое место. Но увидеть картинку целиком можно лишь по истечении всех 24 часов, и то лишь при условии, что эти 24 часа вы не валяли дурака, а активно занимались делом. Разумеется, вы хотите, чтобы мы сейчас намекнули, что ждет вас в конце игры. Знаете, мы может, и с радостью, но не знаем сами. В этом отношении создатели игры тоже решили уподобиться создателям сериала, которые, как известно, дописывают концовку каждой очередной серии буквально за неделю до начала ее съемок.

Быстрее бы уже они.





С ЛИЦА НЕ ПИТЬ: **Какой бы сложной ни показалась эта задача на первый взгляд, но мы выдадим ее замуж, чесслово!**

ГОВОРЯЩИЙ ТРЕЙЛЕР

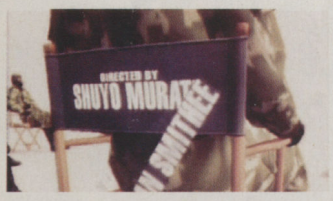
Может быть, тизер MGS4 и демонстрировался публике на допотопном PS2-оборудовании, но, как говорит глав-идеолог проекта Хидео Коджима, знающие люди все поймут и так.

На первый, поверхностный взгляд ролик выглядит причудливым сборищем нелепых гэгов, наподобие шоу Романа Трахтенберга и тому подобных природных катаклизмов. Но стоит хоть немного раскрыть глаза и задействовать в процессе созерцания ролика голову, как нелепые гэги вдруг внезапно становятся вполне конкретными пасхальными яйцами и аллюзиями. Более подробно о сюжете ролика мы рассказывали в нашем прошлом номере, поэтому позвольте на этом больше не останавливаться. Скажем только, что, если смотреть трейлер с умом, то легко заметить, что новая MGS не только не повеселела, но и преизрядно помрачнела. Впрочем, вот вам раскадровка.

ALAN SMITHEE

Что происходит?

Имя Alan Smithee отлетает от режиссерского стула, открывая имя настоящего режиссера — Шуйо Мурате. Что до Alan Smithee, то это общеупотребимый псевдоним, который используется режиссерами, не желающими „светить“ свое имя.



СЦЕНА 04

БАБОЧКА

Что происходит?

После изничтожения группы враждебно настроенных солдат Снэйк собирается взять стул, чтобы на нем отдохнуть. В последний момент он обращает внимание на сидящую на стуле бабочку. Один шаг — и бабочка, взмахнув на прощание крылом, упархивает вдаль.

Что бы это значило?

Как известно, в MGS3 бабочка являлась символом возвышенных отношений между Биг Боссом и Евой. Так что не надо быть семи пядей во лбу, что выстроить некоторые предположения.

Вероятность

Бывают, конечно, и просто сны. Но мы в них не верим.

СЦЕНА 01

УНИЧТОЖАЕМОЕ ОКРУЖЕНИЕ

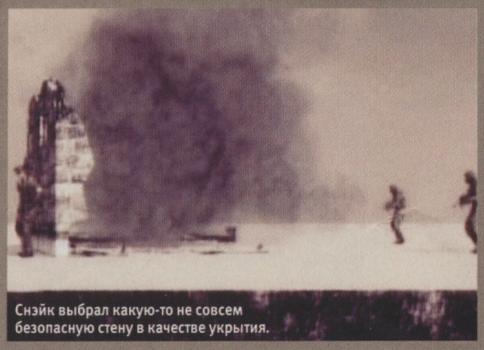
Что происходит?

Снэйк прячется за стену, а та, что ты будешь делать, уничтожается взрывом, похожим на взрыв атомной бомбы.

Что бы это значило?

В свое интервью (см. дальше по течению материала) Коджима признался, что терпеть не может статичное окружение. Так, например, джунгли в Snake Eater могли выглядеть вполне себе органично и живо, но на деле являлись всего лишь картонными фотообоями с текстурами деревьев. Конечно, сделать что-либо принципиально иное тогда не позволяли технологические ограничения платформы, отсутствующие у PS3. Так что теперь Коджима имеет хорошие шансы отыграться за все время ожидания.

Вероятность



Снэйк выбрал какую-то не совсем безопасную стену в качестве укрытия.

СЦЕНА 03

ОБМАНКИ

Что происходит?

Персонаж, которого мы весь ролик считали Снэйком, в конце концов всех побеждает и стягивает с себя маску. Под ней обнаруживается никакой не Снэйк, а Вове даже Рэйден, нагло подмигивающий камере.

Что бы это значило?

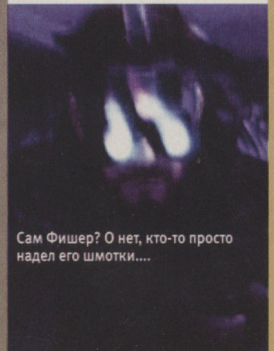
Как вы помните, некоторые из эпизодов Snake Eater'а предполагали, что пользователи будут использовать приемы маскировки для выполнения стоящих перед ними задач. Взять хотя бы похищение формы Райкова для проникновения в крепость Грозный Град. Судя по настрою Коджимы, он намерен имплементировать в свою игру больше stealth-элементов, а потому следует ожидать некоторого смещения акцентов в Hitman-стайл геймлпей.

Вероятность

СЭМ ФИШЕР?

Что происходит?

Рэйден поворачивается к стулу и говорить „Главный персонаж“ (Main character). В это самое время на экране появляется Сэм Фишер. Вернее, Снэйк, одетый под Сэма Фишера.



Сам Фишер? О нет, кто-то просто надел его шмотки....

ПУЛИ

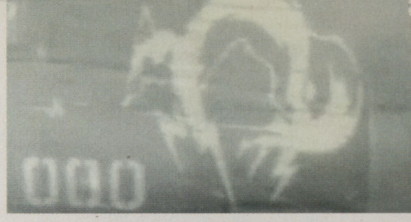
Что происходит?

Гильзы от выстреливаемых Снэйком пуль при падении образуют знак „IV“ или „четверку“. Мало того, что это порядковый номер серии, так еще и сам трейлер идет 4 минуты. Ставшее уже привычным нечеловеческое внимание к деталям.

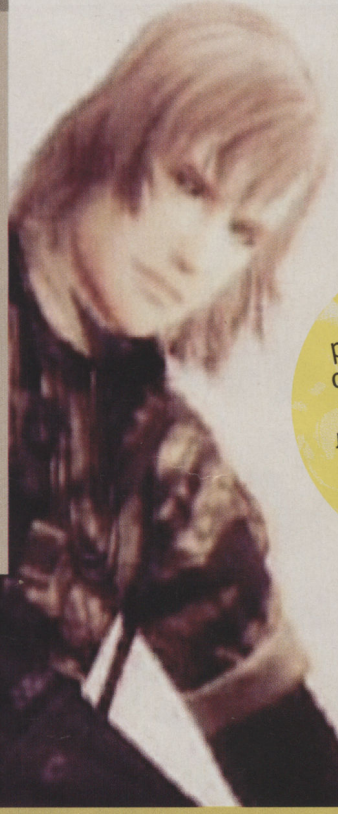
ЛЕПЕСТКИ

Что происходит?

После того, как Снэйк указывает Рэйдену на его место около сами знаете чего, по экрану вдруг начинают сыпаться черные и белые лепестки. Очевидная отсылка к финалу Snake Eater.



Коджима искусно играет на нелюбви большинства фэнов сериала к Рэйдену.



Бюджет на разработку MGS2 составил $10 млн, вы хоть представляете, сколько сладостей можно было купить на эти деньги?

ЧТО БЫ ЭТО ВСЕ ЗНАЧИЛО?

Итак, мы поговорили с вами о пейзажах, обратили внимание на игры давно минувших дней. Теперь настала пора понять, что все это значит в комплексе? И тут-то нас и подстерегает проблема, поскольку мы понятия не имеем, какую основную мысль стремился донести до нас Коджима. Может быть вполне прозрачную „Nowhere to hide“?

Как бы то ни было, нам еще предстоит это вынести.

Нет, это не мир после ядерной войны...

...это мир по версии „Коджима продакшн“.

СЦЕНА 02

РУКОПАШНАЯ

Что происходит?

Снэйк снова демонстрирует нам свои недюжинные навыки рукопашного боя. Большая половина движений позаимствована из MGS 3, но это не страшно.

Что бы это значило?

Мы тут недавно переиграли старые серии MGS и должны признаться, что без рукопашного боя игра изрядно ослабела. Так что мы очень надеемся на продолжение веселья.

Вероятность

„Да, не брал я, не брал твою поллитру!"

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 4

КУДА БЕЖАТЬ?

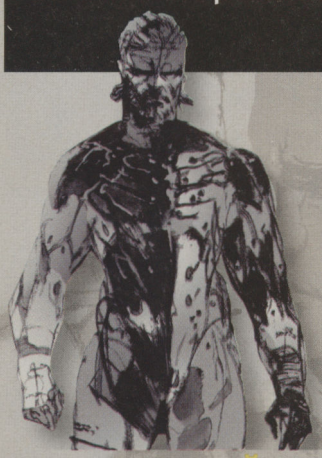
Супержелезо компании Sony вкупе с суперкреативом г-на Коджима творят подлинные чудеса.

Что случилось со Снэйком? Кто такие Патриоты? Так что, Солид — склеил ласты? Если вы хоть немного следите за развитием сюжета серии, то именно такие вопросы должны были задавать себе с самого момента окончания Sons of Liberty 4 года назад. В общем, если в двух словах, то дело обстоит так: перед нами продолжение серии, а не ее приквел; Хидео Коджима снова у руля проекта; новоявленная PS3 действительно способна потянуть все гениальные коджимины идеи. Ждем с нетерпением.

БОЛЬШАЯ ВОСЬМЕРКА

Konami продемонстрировала публике скетчи восьми персонажей MGS4. Давайте разбираться...

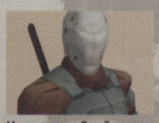
На минувшей E3 публике, вопреки всем ее чаяниям, не были показаны кадры непосредственно из игры. Вместо этого г-н Ходжима оставил журналистам промо-брошюры с артом и массу намеков разной степени туманности. Команда PSM проводит свое расследование.



СОЛИД СНЭЙК

Кто он?
Величайший в мире солдат.

Что делает в MGS4?
Такой же странный вопрос, как поинтересоваться у своей девушки, что она делает в вашей квартире. Без Солида MGS невозможна в принципе. Кстати, обратите внимание на его новый ниндзя-костюм.



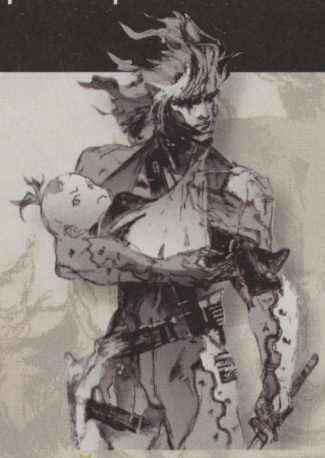
Нагрудник Снэйка напоминает ниндзячий.

МЭРИЛ СИЛЬВЕРБЕРГ

Кто он?
Сорванец в юбке и тайная любовь Снэйка.

Что делает в MGS4?
Пытается разобраться в своих со Снэйком отношениях. То есть, вы представляете себе: кто-то идет на войну, чтобы заработать, кто-то ради мира во всем мира, а кто-то готов идти из-за ревности!

Любит ли Мэрил Снейка по-прежнему? Кто знает...



РЕЙДЕН

Кто он?
Воинственный молодой человек, наделенный богатырской силушкой и целой подборкой добротных фрейдистских комплексов.

Что делает в MGS4?
В конце MGS2 рейденова девушка Ольга подхватывает беременность, что объясняет присутствие в руках у вздорного молодого человека сомнительно вида ребенка. Он его защищает.

Коджима считает, что на этот раз фэны примут Рейдена.

РЕВОЛЬВЕР ОСЕЛОТ

Кто он?
Пожизненный враг Твердого Снэйкушки. За что он его так люто ненавидит, мы не знаем, но что-то они явно не поделили.

Что делает в MGS4?
Оселот так или иначе стоит за ВСЕМИ происходящими в MGS событиями. MGS4 без него так же немыслима, как и без Снэйка.

Вы вряд ли вспомните серию MGS, в которой не было бы Оселота.

По легенде, идея MGS пришла Хидео Коджима в голову, когда он играл в прятки с сыном. Хотя вряд ли он рубил сынка катаной, конечно...

ГАЛ „ОТАКОН“ ЭММЕРИХ

Кто он?
Гений, который изобрел Metal Gear Rex, но не понял при этом, что изобрел новый вид ядерного оружия.

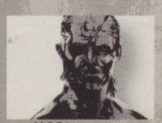
Что делает в MGS4?
Вряд ли он будет на вашей стороне. Что ни говори, а Снэйк убил его любовь — снайпершу Волка, а также не смог спасти его сестру Эмму из рукВампа.

Отакон сильно изменился со времен первой MGS.

БИГ БОСС

Кто он?
Главный злодей Snake Eater. Солид, Ликвид и Солидус — это все его клоны. Куда же ему столько?

Что делает в MGS4?
Потерпев поражение от рук Солид Снэйка в Занзибаре, Биг Босс не совсем готов к новой схватке. Так что скорее всего его роль в MGS4 сведется к роли злого гения.



Биг Босс — подлинная звезда MGS3.

ВАМП

Кто он?
Мерзкого вида вампир, прибивший сестренку Отакона.

Что делает в MGS4?
Самая интересная особенность Вампа заключается в том, что он не может умереть. Помните, как снесли ему полголовы в MGS2? А вон она рана, на месте, но на жизнеспособности уродца это никак не отразилось. Наша задача — выяснить, почему.

Вамп, как и Ленин, живее всех живых.

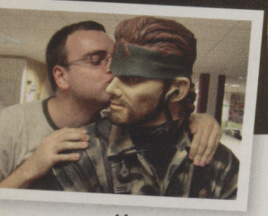
ОЛЬГА ГУРЛУКОВИЧ

Кто она?
Русская наемница, которая была принуждена Патриотами к войне против Снэйка и Рейдена.

Что делает в MGS4?
Строго говоря, ее уже качественно убили. Но мы ведь играем в MGS, так что ее возвращение не просто возможно, но и крайне вероятно.

Согласитесь, одно лицо. Значит, перед нами Ольга.

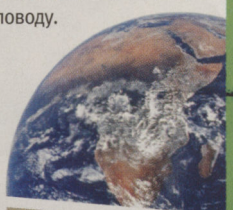
pcmobile
уже в продаже
pcmobile
новости → гаджеты → тесты → обзоры → софт → игры → сервисы → FAQ
№ 7 '2005
ВЫБИРАЕМ BLUETOOTH-ГАРНИТУРУ
ЗВЕЗДЫ ЭКРАНА: НОУТБУКИ СО ВСТРОЕННЫМИ ТВ-ТЮНЕРАМИ
16 СПОСОБОВ ОМОЛОЖЕНИЯ НОУТБУКА
ВЫИГРАЙ ТВ-ПУЛЬТ В ФОРМЕ МЕДВЕДЯ
ПРАКТИКУМ:
СТОИТ ЛИ ЗАТЕВАТЬ АПГРЕЙД?
КАК ВЕРНУТЬ ФАЙЛЫ ИЗ ТОГО СВЕТА?
КАКОЙ ИНТЕРНЕТ-ПЕЙДЖЕР ЛУЧШЕ?
mediasign
4607082390072



В первом MGS у Змея было лицо Криса Уокена и тело Жан-Клода Ван Дама. Хмм, может, им стоит попробовать лицо Криса Уоддла?

дэйв

Все сошлись на мнение что действие MGS4 будет разворачиваться в городе. Впрочем, мне бы очень хотелось надеяться, что обстановка в игре будет хоть чем-то отличаться от стандартных Лос-Анджелеса-Лондона-Нью-Йорка. Париж? Берлин? Венеция? Ведь можно же пробираться мимо охранников по каналам. Или, быть может, Змей отправится в мировое турне? Даже футболок можно напечатать по такому поводу.



энди

А мне бы хотелось посмотреть, как они соберут сюжет в единое целое. В конце MGS2 нам почти ничего не объяснили, так, общие фразы и куча болтовни. Больше всего меня интересует возвращение Большого Босса. Если он и правда все еще „злой“, то увидеть парня, к которому мы так прикипели во время игры в Snake Eater, по другую сторону баррикад, будет, как минимум, интересно.

T A C T I C A L E S P I O N A G E A C T I O N

METAL GEAR SOLID® 3

SUBSISTENCE

Все началось давным-давно, еще во времена первой Metal Gear. Тогда были VR Missions. Вместе с MGS2 вышла MGS2: Substance, а теперь Konami представляет нашему вниманию еще одну „режиссерскую версию“ нашего любимого франчайза — но она, в отличие от всех остальных, точно стоит того, чтобы тратить на нее деньги, даже если у вас есть оригинальная Snake Eater. Почему? Потому вы сможете играть в онлайн. Насколько это круто? Подумайте сами, только не забудьте, что в этом онлайн-режиме можно будет использовать все функции из одиночной игры, включая CQC и удары исподтишка. И еще Кодж экспериментирует с новым видом от третьего лица, который хочет использовать в MGS4 вместо имеющегося. Это хорошо, но сдается нам — играть станет слишком просто. Впрочем, увидим.

Игра за вражеских солдат наверняка порадует всех поклонников Metal Gear.

Если вам надоела основная игра, можно попробовать классический десматч.

Все, что можно делать в одиночном режиме, можно с таким же успехом делать в онлайн. Отличная новость.

ВПЕРЕД, К МНОГОПОЛЬЗОВАНИЮ

Хидео Коджима сделал онлайн режим Subsistence не просто очередным десматчем. А чего еще можно было ожидать от самого странного игрового дизайнера в мире. Вы можете поиграть в стандартном режиме „Убей как можно больше“, но самое лучшее, что есть в этой игре — возможность понять, что чувствует охранник в районе, где зверствует Змей — за него тоже будет играть человек — и попытаться его остановить. На наш взгляд, это гениально, и хотя в Splinter Cell режим „шпион против хороших парней“ был сделан безупречно, в мире Metal Gear это будет смотреться намного лучше.

Смотрите! Охранник пытается опробовать на Змее CQC атаку. Эти и другие безумства в онлайн-режиме

В миниигре Змей против Обезьяны Кэмпбел прошелся по Splinter Cell и Syphon Filter и упомянул „Гейба“ и „Сэма“. Не слишком ли нагло, Кодж?

ЖАРЕНЫЙ КОДЖИМА

На E3 мы поговорили с этим человеком о том, чего можно ожидать от MGS в будущем.

Что вы можете нам рассказать о Metal Gear Solid 3: Subsistence?
Начиная с самой первой части Metal Gear мы всегда делали апгрейды. Это занимает много времени и отвлекает нас от создания других игр, так что мы не собирались делать ничего подобного для Snake Eater, но когда мы запускали игру в Европе, мне все хором заявили, что им нужен апгрейд. Но Subsistence — это несколько больше, чем просто дополнение. Это еще, и новая камера, и онлайн режим.

Как переход на вид от третьего лица изменил Snake Eater?
Кардинально. Мы изначально собирались делать MGS4 с камерой от третьего лица, так что это был своего рода эксперимент, я хотел посмотреть, как это будет выглядеть. Это значит, что мы можем разобраться со всеми недостатками камеры еще до окончания работы над MGS4 . Но старая камера никуда не делась, вы всегда можете ее включить, если возникнет такое желание.

Что вы можете рассказать про онлайн?
В онлайн будет два режима. Первый — боевый, вы выбираете себе врага (КГБ, ГРУ и т.д.) и вместе сражаетесь против другой команды. Это типичная игра для онлайна. Другой режим называется MGO и он весьма специфичен — один игрок изображает Змея, а остальные играют за солдат. Этот режим позволяет вам узнать, каково это — быть врагом во вселенной Metal Gear, и сражаться со Змеем. К примеру, Змей может оставить где-нибудь „сексуальные“ журналы, и даже если вы знаете, что Змей где-то рядом, ваш персонаж все равно неизбежно посмотрит на этот журнал и, таким образом, подставится. А еще вы поймете, каково это — знать, что под одной из картонных коробок прячется Змей.

Какие изменения претерпит Змей на PS3?
Мы не пытаемся сделать из Змея настоящего человека, в плане внешности. Мы хотим сконцентрироваться на движениях и анимации, чтобы он выглядел более естественно, так сказать.

Что вы думаете о следующем поколении консолей?
Раньше создание игр очень сильно напоминало создание фильмов. Сначала вы создаете декорации, то есть, создаете вещи, не особо задумываясь о бэкграунде. А я больше не хочу создавать декорации. Мне не нужны искусственные деревья и искусственная трава. Я хочу посадить семечко, растить его, поливать и следить за тем, как оно будет превращаться в цветок. Я хочу, чтобы окружающий мир стал настоящим, живым. Как и в реальном мире, вы можете срубить дерево, и оно вырастет снова, но если вы его сожжете, оно умрет. Мы больше не будем создавать декорации — мы хотим создавать миры с нуля. И не только джунгли — еще и дома. В GTA, к примеру, дома есть, но это тоже всего лишь декорации. А мы хотим, чтобы там жили люди, то есть, нужно создать игру, которая будет казаться живой.

Как вы относитесь к реакции поклонников на Рейдена?
Это наш любимый персонаж после Змея. Мы думаем, что к MGS4 поклонники как раз дозреют до того, чтобы его полюбить. Мы сделаем для этого все возможное.

Сюжет все еще важен для вас?
Мы будем продолжать историю, которую рассказывали в предыдущих играх. На самом деле, я думаю, что в играх серии MGS сюжет — чуть ли не самое главное. Однако в этот раз не будет четкого разделения между типами игры, то есть не будет системы экшн/stealth/сюжет, мы хотим дать игрокам больше свободы в игровом мире.

Что значит „Негде Спрятаться?“?
Вы видели в трейлере сцену, когда разрушается стена? Так вот, в MGS4 весь окружающий мир будет вести себя подобным образом, так что „спрятаться будет негде“.

SUB... STI... ЧТО?

Прежде всего, хотелось бы извиниться за то, что мы неправильно написали название игры в предыдущем номере, но мы не виноваты — это просто название такое идиотское, гибрид слов „substance“ и „substinence“. И, чтобы избежать дальнейшей путаницы мы придумали простой способ запомнить, как это пишется. НАВСЕГДА.

SUB SIS TENTS

„ГЕРОЙ КИДАЕТСЯ НА ПОИСКИ ДЕВУШКИ, КОТОРУЮ МОЖНО БЫЛО БЫ ОПРИХОДОВАТЬ“

7 SINS, СТРАНИЦА 58

Рецензии

ИСТИНА В ПОСЛЕДНЕЙ ИНСТАНЦИИ

57

BLOODRAYNE 2

Bloodrayne 2 — тупое, графически недоразвитое страшилище, которое полагает, что бесконечные фонтаны крови позволят как-то замаскировать многокилометровые дыры в геймплее.

58

7 SIMS

Суть игры совсем незамысловата. Ваш персонаж проживает в городе и свою задачу-максимум видит в том, чтобы переспать со всем его обитательницами.

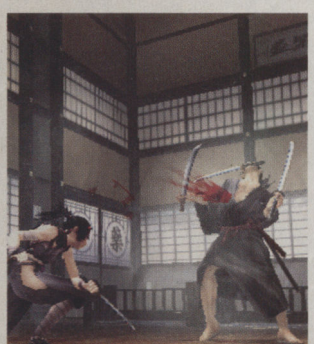
60

EYETOY ANTIGRAV

Первое заточенное под EyeToy развлечение, которое с полным правом можно назвать игрой.

„КРУТОСТЬ ЯПОНИИ НИКОИМ ОБРАЗОМ НЕ ПЕРЕНОСИТСЯ НА ИГРЫ ПРО НИНДЗЕЙ“

TENCHU FANAT SHADOWS, СТРАНИЦА 56



НАГРАДЫ

БРОНЗА
Присуждается играм с рейтингом выше 70 и обещает немало приятных часов.

СЕРЕБРО
Рейтинг выше 80. Разочароваться практически невозможно.

ЗОЛОТО
90 и более. Эту награду получают игры, способные изменить вашу жизнь.

ИГРА МЕСЯЦА
Герой текущего номера. Если вы покупаете одну игру в месяц, смело выбирайте эту.

РЕЙТИНГИ

Мы ценим ваше время, поэтому ставим каждой игре рейтинг. Это магические цифры. Они расскажут вам, чем предстоит занимать свой досуг в ближайшее время.

0–29	Игра с рейтингом до 30 годится разве что для растопки камина. Потому что это не игра вовсе, а просто-напросто идиотское недоразумение.
30–49	Можно играть без вреда для здоровья. Но избежать страстных встреч с бездарным дизайном или уродливой графикой, увы, не получится.
50–69	Исключительно для преданных поклонников жанра. Остальным следует озадачить себя поиском альтернативных вариантов.
70–84	Вот это уже разговор. Перед вами крепкий во всех отношениях продукт, и на него не стыдно потратить деньги.
85–89	Превосходная игра. Доставайте кошелек, иначе гордость за свою коллекцию будет безосновательной.
90+	Восхитительно. Невероятно. Феноменально. Абсолютная классика, обойтись без которой ну никак не получится.

50

STAR WARS EPISODE III: REVENGE OF THE SITH

Мы думали, что это будет главный экшн года. Мы ошибались. Да, иногда такое бывает и с нами.

ТЗИЯ

54 Лучший мотосимулятор последних месяцев. Отчасти, конечно, потому, что других в эти месяцы просто не было.

62 ОЛДБОЙ

64 ПОЛЕТ ФЕНИКСА

„РЕЖИССЕР С НЕ ОЧЕНЬ РЕНТАБЕЛЬНОЙ ФАМИЛИЕЙ ПЕРЕПЛЮНУЛ АВТОРА „ХЭЛЛОУИНА“

„НАПАДЕНИЕ НА 13-Й УЧАСТОК“, СТРАНИЦА 63

65 ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ЧЕТВЕРКА

65 ЧЕ ГЕВАРА: ДНЕВНИКИ МОТОЦИКЛИСТА

ВСЕ РЕЦЕНЗИИ ЭТОГО НОМЕРА

STAR WARS EPISODE III: REVENGE OF THE SITH 50
MOTO GP 4 54
TENCHU: FATAL SHADOWS 56
BLOODRAYNE 2 57
7 SINS 58
EYETOY: ANTIGRAV 60

63 СОКРОВИЩЕ НАЦИИ

КИНО НА DVD

ОЛДБОЙ 62
СОКРОВИЩЕ НАЦИИ 63
ПОЛЕТ ФЕНИКСА 64
ЗАЙМЕМСЯ ЛЮБОВЬЮ .. 64
ЧЕ ГЕВАРА: ДНЕВНИКИ МОТОЦИКЛИСТА 65
ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ЧЕТВЕРКА 65
ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ЧЕТВЕРКА 73

63 НАПАДЕНИЕ НА 13-Й УЧАСТОК

PSM ОБЕЩАЕТ

PSM – обязательное приложение к вашей PlayStation 2. И вот почему:

- Наш авторитет в индустрии позволяет получать финальные версии игр раньше, чем они окажутся у дистрибьюторов. Это означает, что если игра стоит на прилавке магазина, то PSM уже опубликовал на нее рецензию.
- PSM – независимое издание. Наши мнения не продаются и не покупаются рекламодателями, издателями, южноамериканскими диктаторами и кем бы то ни было еще.
- В PSM работают эксперты своего дела. Кроме журналистского мастерства, у нас есть многолетний игровой опыт. Мы разбираемся в предмете разговора. И не приемлем в своих рядах дилетантов, детей и придурков.
- Для нас очевидна разница между художественной книгой в толстой обложке и журналом о видеоиграх. Поэтому в своих рецензиях мы рассказываем все, что вам нужно знать об игре. Не меньше. И не больше.
- Мы понимаем, что наши читатели — взрослые люди с постоянным недостатком свободного времени. Очень часто они спешно листают PSM, стоя перед витриной с играми. Именно поэтому каждая рецензия снабжена плашкой „Вердикт“, из которой можно быстро узнать об игре все, что требуется.
- Наконец, PSM – первый и единственный журнал о PlayStation 2 в России.

ИНФОРМАЦИЯ

ДЕТАЛИ

Разработчик: Lucasarts
Издатель: Activision
Издатель в России: Софт Клаб
Игроков: 1-2
Карта памяти: 78 Кб
16:9: Нет
50-60 Гц: Нет
Объемный звук: Нет

РАНЕЕ В PSM2

„ВРЯД ЛИ СТОИТ ЖДАТЬ ЧЕГО-ТО БОЛЬШЕГО, ЧЕМ ПРОСТО ХОРОШАЯ ИГРА ПО ФИЛЬМУ “

ПАСПОРТ

Лицензия — Легко
Мясо — Говно

ВКРАТЦЕ

- 16 уровней в режиме повествования.
- Девять ограбельных персонажей в режиме дуэли.
- Трюки, поставленные Ником Коллардом, координатором трюков в Звездных войнах.
- Ролики из Третьего Эпизода.

ЭЛЕКТРИЧЕСКИЕ МЕЧТЫ: Знаете, мы всегда хотели сделать ЭТО.

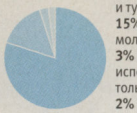
ТОЧНО В ДЕСЯТКУ

Луч света в темном царстве появляется, как ни странно, тогда, когда Анакин становится злым — после трех секунд душевных метаний — и решает для начала убить всех своих друзей в академии Джедаев.

ПЯТЬ ЛУЧШИХ С(М)ИТОВ

- Уилл С(м)ит
- Мистер и миссис С(м)ит
- Агент С(м)ит
- Мел С(м)ит
- С(м)ит и Вессон

РЕЦЕПТ



80% Используем одну и ту же комбинацию.
15% Используем молнии.
3% Пытаемся использовать не только их.
2% Умираем.

ЕСЛИ ЧТО

На тему чего поумничать за пивом.
„Говорят, что Генерал Гривус должен был быть маленьким ребенком, сидящим в кресле в окружении дюжих дроидов — но Лукас отказался от этой идеи, потому что его внимание привлек дизайн насадки на какое-то чистящее средство для ванн. Да, мы тоже в шоке.“

„ПРИКЛЮЧЕНИЯ? УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ? НАСТОЯЩЕМУ ДЖЕДАЮ ЗАВСЕГДА ВЕЗДЕ НИШТЯК И БЕЗ ЭТИХ ГЛУПОСТЕЙ ...“

STAR WARS: EPISODE III REVENGE OF THE SITH

Прошло тридцать лет и все, наконец, закончилось — но что ждет эпическое полотно Лукаса дальше — слава или забвение? Извините за пафос, обстановка обязывает.

В ЧЕМ СИЛА, БРАТ?: Молния Графа Дуку — явно чувствуется влияние Blanka.

ЖЕРТВА МОДЫ: Вы, наверное, думали, что плащ будет вам мешать. Как бы не так.

Гнев, как знают все настоящие Джедаи, ведет к ненависти. Ненависть ведет к страданиям. А страдания ведут прямиком на Темную Сторону. И это значит, по нашим расчетам, что Revenge of the Sith — лучший инструмент Темной Стороны для найма новых рекрутов, даже лучше, чем блестящие шлемы, хорошая пенсия и ультиматум Дарта Вейдера („Будь с нами или умри!“) вместе взятые.

Да, мы знаем — это красиво. Люди, которые проходили мимо, то и дело останавливались, чтобы полюбоваться битвами на световых мечах и восторженно что-нибудь прохрипеть от избытка чувств. Мы и сами поначалу впечатлились...Но вспомните, как вы играли в Звездные войны в детстве (в реальности — с деревяшкой вместо лазерного меча). Поначалу все было чудесно, вы выписывали пируэты на полу и всячески выпендривались, а потом кто-нибудь кого-нибудь задевал, и начиналась банальная драка, перемежаемая воплями „Играй по-честному!“

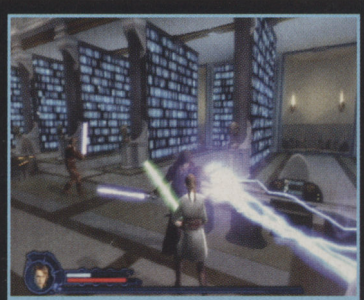
Так вот, здесь происходит все то же самое: Revenge Of The Sith просто не позволит вам играть по-честному. Ну да, в процессе убийства самых первых дроидов можно и повыпендриваться, но дальше наступает момент, когда любые действия, кроме использования базовой комбинации „вверх, вверх, вверх“ приведут к вашей неминуемой гибели. Лазерные мечи? На фиг. Удар в движении? В утиль. Сложная дуэльная система? Бесполезно. Да, вы можете использовать все эти красивости, когда будете полностью уверены в том, что здоровья у вас еще много, а врагов уже мало, но это примерно то же, что назвать какую-нибудь гонку невдолбительно интересной только потому, что вы теоретически можете исполнять поворот на тормозах на каждом углу. Сравните все это хотя бы с God Of War, где разнообразные модели атак и мощный ИИ заставляли вас вырабатывать новую тактику для каждой новой волны врагов. Сравнили? Вот и мы о том же. Почувствуйте разницу. Конечно, Ситхи пытаются позаимствовать систему так называемого „стилемета“ и, таким образом, заставить вас использовать разную тактику ведения боя, но и это у них не получается — потому что очки опыта, которые вы получаете время от времени и непонятно по каким поводам, все равно не удастся использовать. Потому что незачем. К тому кнопка „уворота“ в игре отсутствует как факт, вместо этого мы имеем маразматическую комбинацию блок/маленький шаг в сторону, которая убивала нас куда чаще, чем Граф Дуку. Правый аналог? А он вообще практически не используется в боях — зачем усложнять. Дальнейшие эксперименты разработчиков привели к тому, что аптечки в игре разбросаны, как Йода на душу положит, а вас то и дело ожидают неожиданные и ничем не оправдан-

„ЛЮБЫЕ ДЕЙСТВИЯ, КРОМЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ БАЗОВОЙ КОМБИНАЦИИ ПРИВЕДУТ К ВАШЕЙ НЕМИНУЕМОЙ ГИБЕЛИ“

У ТЕБЯ СИЛА СЛАБАЯ...

Лазерные мечи нужны не только для того, чтобы отрубать руки всяким зарвавшимся уродам в галактических барах. С их помощью можно совершать добрые дела — развлекаться, издавать вот эти вот звуки, типа как флуоресцентной лампой по трубе и шутить по поводу своего „оружия с лиловой головкой“ (если вы Сэмюэль Л. Джексон). Вот вам некоторые примеры.

ОТРАЖАТЕЛЬ: Вращение поможет вам отразить выстрелы из лазеров — впрочем, это не помешает имперским солдатам стрелять дальше.



СИНЯЯ СТРЕЛА: Блоки мечом не останавливают молнии — а вот в фильмах все было по-другому.

ТАНЕЦ-ВСПЫШКА: Самые лучшие эпизоды — это дуэли на мечах — впрочем, сделать это специально у вас все равно не получится.

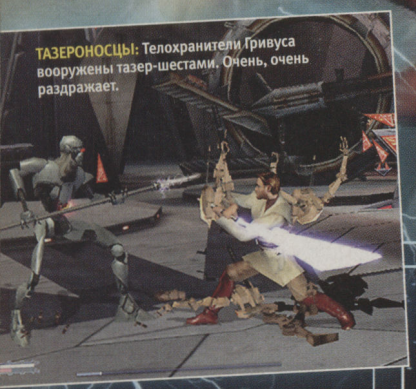
ГЕНЕРАЛ ХАОС: Гривус исполняет свой коронный трюк только будучи при смерти. Такой вот босс.

СЮРПРИЗ! СЮРПРИЗ! СЮРПРИЗ!

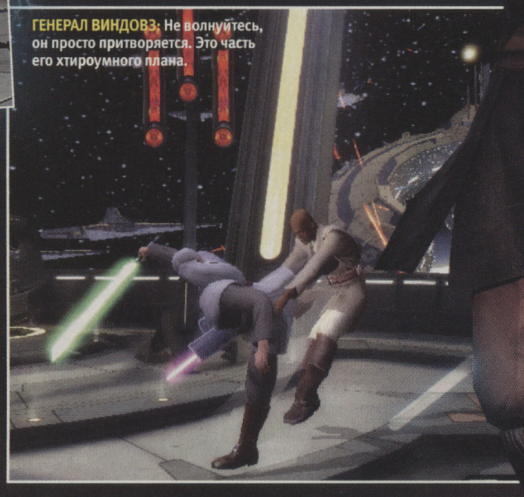
ОТКРОЙ И ЗАГРУЗИ

Открыть можно целую кучу картинок Дядюшки Джорджа и роликов, но самое интересное — это альтернативные концовки. Выберете для финальной битвы Оби-Вана и увидите концовку из фильма — выберете Анакина и победите — и увидите куда более мрачный финал.

ТАЗЕРОНОСЦЫ: Телохранители Гривуса вооружены тазер-шестами. Очень, очень раздражает.



ГЕНЕРАЛ ВИНДОВЗ: Не волнуйтесь, он просто притворяется. Это часть его хитроумного плана.

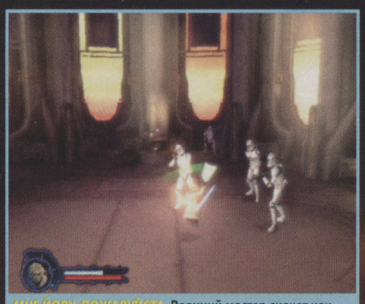


ные трудности. В том смысле, что до чекпойнта еще черти сколько, а дроиды все прут и прут, и конца этому не предвидится.

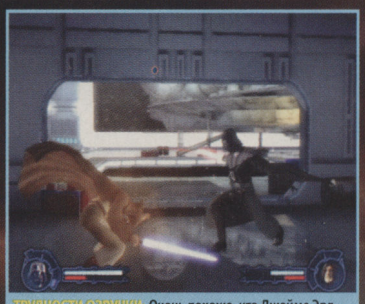
Если бы недостатки только этим и ограничились, играть в Месть Ситхов было бы совершенно невозможно. Но, что самое интересное, все остальные недостатки как-то исправляют ситуацию. Сэмюэль Л. „Я не стану вести себя как придурок" Джексон ведет себя как самый настоящий придурок, позволяет загнать себя в угол и преспокойно там убить. То же самое с Графом Дуку и учеником Джедаев Серой, хотя на них иногда снисходит просветление и они начинают убегать и лечиться. Генерал Гривус круче — магнитные ботинки не позволяют швырять его во все стороны — но и его можно оглушить и покромсать, пока он не начал использовать способность регенерироваться, которая делает его неуязвимым. Ко всему прочему, на

ДУЭЛЬ!

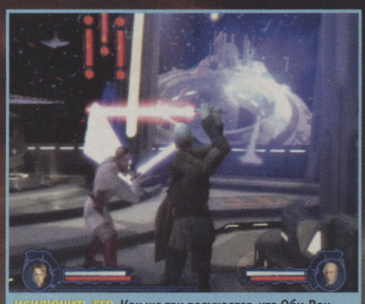
Судя по всему, Lucasarts была настолько уверена в своем боевом движке, что создала специальный режим дуэлей. Он позволит вам стать одним из персонажей, созданных „специально" для игры — учеником Джедаев Серой или бывшим учителем Анакина — Илиином — но это все фигня, куда интереснее узнать, кто победит в поединке между Молодым Оби-Ваном и Классическим Вейдером. Подсказка: тот, у кого есть молния, конечно.



МНЕ ЙОДУ, ПОЖАЛУЙСТА: Великий мастер скачет как ниндзя-чебурашка, но по-прежнему не может нормально ходить.



ТРУДНОСТИ ОЗВУЧКИ: Очень похоже, что Джеймс Эрл Джонс пытался изобразить голос Классического Вейдера.



ИСКЛЮЧИТЬ ЕГО: Как же так получается, что Оби-Ван победил Гривуса, и при этом продолжает огребать от всех остальных?

А НАМ ВСЕ РАВНО: У вас есть Сила, а у этих дроидов нет шансов.

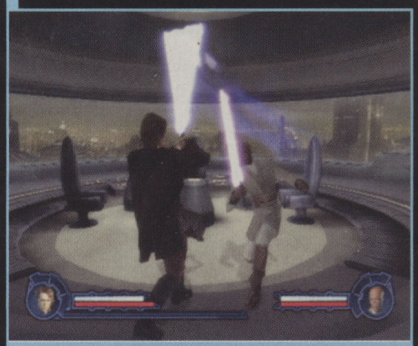
УМЕНЬШИТЬ ПОВРЕЖДЕНИЯ: Щиты боевых дроидов, кажется, работают только когда им этого хочется.

ЕСЛИ ТЫ МЕНЯ УДАРИШЬ ...

Хотя в игре вы можете управлять только Анакином и Оби-Ваном, закончив ее, вы откроете новые уровни, где вас будут ждать новые персонажи. Честно говоря, это не совсем уровни — просто декорации, где вы устраиваете суровые драки — например, убиваете клонов вместе с Йодой или разбираете на запчасти роботов месте с Анакином. Нас больше всего впечатлила невероятно точно воссозданная дуэль Вейдера с Оби-Ваном — к тому же, там, похоже, таки используется голос Алека Гиннесса. Увы, вы не сможете поиграть за мастера Джедая и изменить ход истории — но ведь это не главное, правда?

СТАНОВЛЕНИЕ СИТХА: Анакин собирается убить всех и вся — после двух секунд выслушивания пропаганды Палпатина. Каков, однако, оратор.

ЧТО-НИБУДЬ СЛОМАТЬ: Странно, почему компьютерным персонажам не приходит в голову использовать силу для того, чтобы кидаться мебелью.



ПОЗОРИЩЕ: Картинки нет: Сэмюэль Л. Джексон ведет себя как полный придурок — фиолетовый меч и все такое.

„РАДИ ЙОДЫ, ЛУЧШЕ ПРОСТО КУПИТЕ ДРУГУЮ ИГРУ“

каждом уровне есть „слепые пятна“, где компьютер просто не может вас найти, а значит, вы сможете подлечиться и вернуть утраченную Силу. Правда, это занимает немало времени, так что, быть может, игра попутно пытается научить тебя терпению, юный Падаван.

Ситуация осложняется также массой непоследовательностей. Оби-Ван, то подпрыгивает в воздух метров на двадцать, то теряет волю перед какой-нибудь кучей мусора или вообще норовит воспользоваться лестницей. В некоторые секциях вам нужно забраться в турель — но оказавшись внутри, вы не выберетесь, пока не перестреляете все, что нужно перестрелять. „Задачи“ обычно заключаются в том, чтобы воткнуть меч в стену или дверь и немного покрутить аналоговый джойстик. Даже озвучку делали какие-то неудачники, поэтому вместо Эвана Макгрегора, который пытается походить на Алека Гинесса, вам придется общаться с каким-то престарелым актером из дешевых сериалов. Серьезно, когда во время боя с Графом Дуку Оби-Ван кричит „Осторожно, Анакин!“ вам больше всего хочется заставить этого идиота сожрать собственный меч. Какой уж там Дуку.

Поймите нас правильно — мы любим Звездные войны. Нам нравятся звуки лазерных мечей, нам нравится убивать Падаванов с помощью молнии и случайно наносить критические удары. В игре есть моменты, когда атмосфера таки побеждает недостатки — к примеру, эпизод, когда вы пробиваетесь сквозь толпу клонов вместе с Йодой — к тому же, в игре есть много приятных бонусов, которые можно открыть. И еще, режим игры вдвоем — это действительно забавно, если только договориться не использовать ту самую комбинацию, которой вы чудесно завалили всех боссов. Но вообще-то подобными делами должна заниматься сама игра — типа такая добрая мамочка, которая положит конец вашим разборкам и заставит всех играть честно. A Revenge Of The Sith этого не делает.

Играть по-честному? Ради Йоды, лучше просто купите другую игру. **Джоэль Снэйп**

МАСТЕР ОБОРОНЫ: Если вас окружили, ставьте блоки.

PSM ВЕРДИКТ

ГЕЙМПЛЕЙ	ГРАФИКА	ЗВУК
+ Это Звездные войны! Нам нравится использовать Силу. - Упрощенное донельзя назойливое мочилово.	+ Как ни странно, Прямо Как Фильм. - Но многочисленные глюки все портят.	+ Эффекты тоже взяли из фильма. - Невероятно отвратительная озвучка.

ЛИНИЯ ЖИЗНИ

Пять часов — это максимум для основной игры, плюс еще пара часов на дуэли и дополнения. Это предел.

МИНУТЫ — ГОДЫ

ЭТО ЛУЧШЕ, ЧЕМ

SUPER BOMBAD RACING

ЭТО ХУЖЕ, ЧЕМ

LEGO STAR WARS

Одно из самых больших разочарований в серии Star Wars за последние много лет. Сдается нам, разработчикам просто очень нужны деньги.

4/8

ИНФОРМАЦИЯ

ДЕТАЛИ
Разработчик: Namco
Издатель: Sony
Игроков: 1-4
Карта памяти: 245 Кб
16:9: Нет
50-60 Гц: Да
Объемный звук: Да

ОПРОС
Кто и когда изобрел мотоцикл? Что значит, плевать вы хотели?

ЕСЛИ ЧТО
О чем поумничать за пивом.
„В одном только 1980 году в Америке произошло 3995 мото-аварий со смертельным исходом. Вы до сих пор боитесь летать самолетом?“.

ПАСПОРТ
Гонки
Лицензия
Сиквел
Сложно

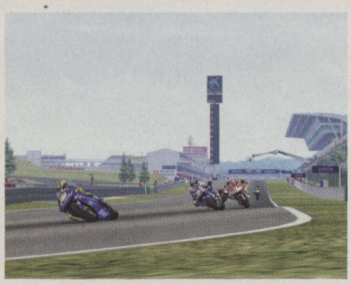
ВКРАТЦЕ
■ Соревнования трех уровней: 125CC, 250CC и MotoGP.
■ Возможность поиграть за таких легенд, как Мик Духан и Кевин Швонц, если их имена вам о чем-то говорят.

ВЕРНЫЕ ФАНАТЫ: Как несложно заметить, люди за решеткой болеют за какого-то Рубена Зауса.

ТИПА ИППОДРОМЫ

В общей сложности MotoGP 4 содержит 14 трасс, включая весьма знаменитые. Такие, как, например, испанская Jerez, английская Donington, французская Le Mans, итальянская Mugello и еще ровно десять других.

„HELLO, MOTO“



ИСТИНА — В СЕТИ: Если вы хотите (зачем???) побольше узнать о трассе Le Mans, то вам прямая дорога на указанный сайт.

MOTO GP 4

Вы что, хотите сказать, что Namco удалось создать одновременно хардкорный и понятный мотосимулятор? Блин, бывает же.

Вы когда-нибудь видели байкеров? Нет, в смысле настоящих, а не в косухах из вьетнамского кожзама и на „Ижах“. Это люди, которые покупают мотоциклы пафосных марок за суммы, которых с лихвой хватило бы на приобретение тысячи айподиков, айподов и айподищ. По нашему убеждению, что первые, что вторые — глубоко нездоровые люди. При этом еще не понятно, кто глубже. Как бы то ни было именно для этой более чем специфической аудитории Namco и выпускает MotoGP 4. В принципе, одной подобной рекомендации вполне достаточно, чтобы нормальные люди на намковскую чудо-забаву даже не взглянули. И, как ни странно, совершенно напрасно.

„КАК ЕГО НАЗВАТЬ: ИСКУССТВОМ ИЛИ НАУКОЙ?“

Даже в том грустном случае, если при чтении наших рецензий вы ограничиваетесь осмотром оценочной плашки в самом конце, то в этот раз вам придется все-таки напрячься и прочитать, что мы тут для вас понаписали. Все равно же из оценки в 78 баллов вы ничего не поймете, правда мы хитро придумали? Нет, ну правда же?

Вся прелесть игры (вы только ради бога не смейтесь) заключена... в поворотах. Вы выбираете оптимальную траекторию, корректируете скорость, отслеживаете поведение соперников и... тут же врезаетесь в ограждение, ломаете себе шею и умираете в больнице, не приходя в сознания. Все, гейм, как говорится, овер. Шутка, конечно. Проблема в том, что, если вы не являетесь хардкорным симуляторщиком, то просто-напросто не умеете проделывать все эти полезные, но скучные вещи. Нравится вам это или нет, но взять Moto GP4 наскоком, как те же Midnight Club 3 или Gran Turismo у вас не выйдет. К чему вашего гонщика приведут попытки это проделать, живописно обрисовано в предыдущем абзаце — „Склифом“ и уткой под кроватью.

Намковское творение отлично работает в связке с аналоговыми кнопками вашего

РЕЦЕПТ

50% Вписываемся в повороты
20% Не вписываемся в повороты
10% Решительно не вписываемся в повороты
10% Вписываемся, но не в повороты
10% Отскребаем зубы от асфальта

ОТВЕТ

Мотоцикл изобрел Эдвард Батлер в 1884 году. Великое открытие состоялось в поселке городского типа Эрит, в Кенте. В вашем возрасте типа можно было бы уже и знать.

Если вы приедете первым, ваш ездун по-гитлеровски вскинет руку, изображая победу.

ГЛАВНОЕ — ВПИСАТЬСЯ: Помните, победа в этой игре зарабатывается на поворотах, а не прямых.

ДЕТСТВО В ЖО: Вырвавшись вперед, вы всегда можете развлечься демонстрацией преследователям неприличных жестов.

МЕЖДУ НОГ

Департамент лицензирования компании Namco поработал на славу. В MotoGP 4 вам предлагается огромное количество вполне себе аутентичных моделей мотоциклов. Начиная от Aprilla RSW и заканчивая Honda RS-RW унд Yamaha TZ. Спрашивать у нас, что обозначают все эти названия, совершенно бессмысленно — мы сами не имеем никакого понятия. Если же вам интересно наше мнение, то лично мы выбирали мотоцикл по принципу красивости расцветки. Чего и вам желаем.

ЧЕРНАЯ ЛЕНТА: По какой-то неведомой причине надпись „motograndpri“ встречает нас интенсивно траурной расцветкой.

ВУАЙЕРИЗМ: На всех здешних трассах в больших количествах присутствуют зрители. При ближайшем рассмотрении они почему-то оказываются вырезанными из картона.

джойстика. Так что скорость, на которой вы едете, напрямую зависит от того, как сильно вы жмете на „крестик“.

Местное управление настолько деликатно, что прям-таки теряешься, как его назвать: искусством или наукой. Но уж точно не банальным и набившим оскомину „controls“.

Создатели MotoGP 4 ловко берут пользователей „на слабо“. Вы разбиваетесь о стенку один раз, другой, третий, а потом собираете себя в кучку. „Что же я совсем &*(#$ идиотский?! — в сердцах спрашиваете вы сами у себя. — Неужели я не справлюсь с какой-то мотоджипи?!“. Как показывает практика, удерживать пользователя таким образом можно достаточно долго.

Впрочем, не спешите особенно радоваться и

„ВСЕ МОТОЦИКЛЫ ВЫГЛЯДЯТ СОВЕРШЕННО ОДИНАКОВО, БУДТО ИХ ДЕЛАЛИ НА ОДНОМ ТОКАРНОМ СТАНКЕ“

точить геймпады. Основная проблема MotoGP 4 заключается в том, что она пребывает в некоем вакууме. Как сферическая лошадь в Палате мер и весов из известного анекдота. Все тутошние трэки представляют собой скучнейшие овалы. Да, это хорошо прорисованные и детализированные овалы, но тем не менее. Все мотоциклы выглядят совершенно одинаково, будто их делали на одном токарном станке в тольяттинском подвале. Охота зажмуриться и побиться головой об стену. Потом еще карьерный режим. Он столь безысходно сер и зауряден, что играть в него можно только через силу. И то единственно лишь для того, чтобы открыть припрятанные девелоперами запчасти к байкам.

Аркадный режим в этом плане повеселее. Здесь вы можете вволю побаловаться с настройками погоды, покрытия трассы, классов мотоциклов и т.д. Вселить он, впрочем, в состоянии не более пары часов. По истечении этого времени вы впадаете в кататонический ступор и перестаете откликаться на внешние раздражители. Про тренировочный режим мы лучше совсем промолчим. Единственная его заслуга заключается в том, что по его окончании вам выдают памятную медальку. Могут выдать золотую, серебряную, бронзовую ну или шоколадную.

MotoGP 4 удивительна в том плане, что все вещи, которые не помешало бы упростить, в ней переусложнены, а все вещи, которые можно было бы сделать и посложнее, до безобразия кастрированы. Вот хотя бы кастомизация вашего железного коня. Вместо того, чтобы дать нам возможность самостоятельно покопаться в его внутренностях и поустанавливать с таким трудом заработанные запчасти, девелоперы предлагают нам подобрать раскатавшуюся по полу губищу и воспользоваться idiot-friendly-меню. В этом меню за считанные секунды можно настроить баланс между скоростью и устойчивостью, скоростью и скоростью разгона и прочая и прочая.

Дорогие вы наши, разработчики, вы сделали хорошую игру, но в нее почему-то не очень тянет играть. Давайте еще одну попытку, а?

Антон Запрудный

PSM ВЕРДИКТ

ГЕЙМПЛЕЙ
+ Наличие у пользователя прямых рук будет вознаграждено сторицей.
- Тоскливые игрорежимы.

ГРАФИКА
+ Реалистичные трассы и бесподобные эффекты дождя.
- Все несколько безжизненно и картонно.

ЗВУК
+ Не напрягает, и на том спасибо.
- За такие звуки работающих двигателей надо убивать.

ЛИНИЯ ЖИЗНИ
Главная надежда и опора всех аркадо-симуляторов — режим карьеры — весьма сир и убог. Игры хватит на пару дней.
МИНУТЫ — ГОДЫ

ЭТО ЛУЧШЕ, ЧЕМ
TT SUPERBIKES

ЭТО ХУЖЕ, ЧЕМ
GRAN TURISMO 4

В целом неплохую и где-то даже отличную игру портят замороченность там, где не надо, и излишняя простота там, где не надо тем более.

78

ИНФОРМАЦИЯ

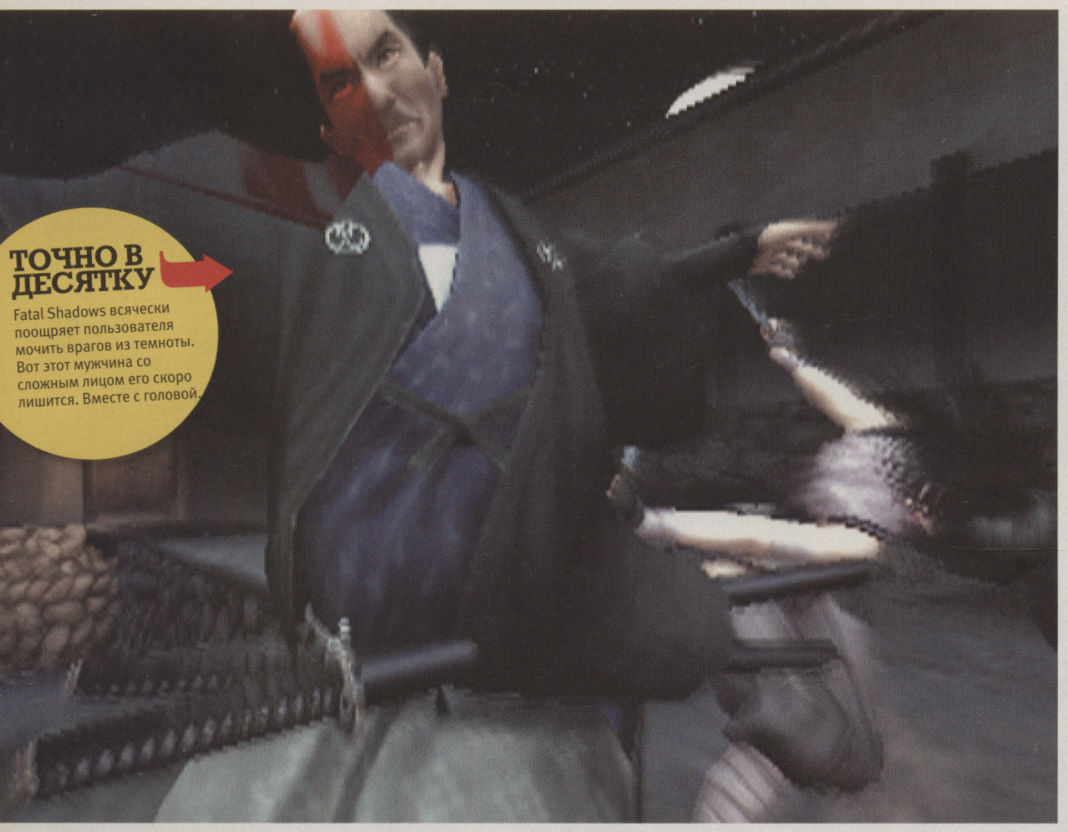
ДЕТАЛИ
Разработчик: Sega
Издатель: K2
Игроков: 1
Карта памяти: 267 Кб
16:9: Нет
50-60 Гц: Нет
Объемный звук: Нет

ЕСЛИ ЧТО
О чем поумничать за пивом. „Motion Capture-движения для самой первой Tenchu записывались с Шо Косуги и его сына Кейна. Что было вполне оправдано, поскольку в 80-х эта же пара успешно работала каскадерами на съемках фильмов про ниндзя".

РЕЦЕПТ
50% Ломаем кости
30% Наматываем вражеские кичи на меч.
10% Подкарауливаем жертву, а потом отрубаем ей башку!
10% Остро скучаем по оригинальной игре.

ПАСПОРТ
Экшн
Кровища
Сиквел
Подсадка

ВКРАТЦЕ
■ Два играбельных персонажа.
■ Особая система открывания спецспособностей, которые выдаются за успешно выполненные стелс-убийства.

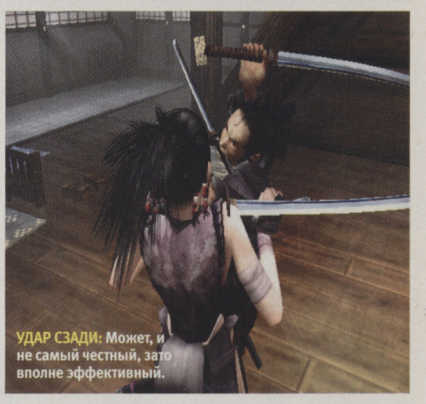


ТОЧНО В ДЕСЯТКУ
Fatal Shadows всячески поощряет пользователя мочить врагов из темноты. Вот этот мужчина со сложным лицом его скоро лишится. Вместе с головой.

СТРАШНЫЕ ЛЮДИ

Набор доступных вам спецприемов зависит от того, в какой, извините, позе вы застали оппонента. Ваш герой или героиня оценят эту позу на предмет нанесения ей максимально серьезных телесных повреждений, после чего их нанесут. Могут, к примеру, напрыгнуть на врага сверху, обхватить его голову ногами и свернуть шею. Так-то.

ГОРЯЧАЯ КРОВЬ: Как и россиянки, японские девушки очень болезненно относятся к мужским изменам.



УДАР СЗАДИ: Может, и не самый честный, зато вполне эффективный.

„ЭТА ИГРА НАУЧИТВАС ПЛОХОМУ, ОЧЕНЬ ПЛОХОМУ"

TENCHU FATAL SHADOWS

Эта игра имеет такое же отношение к Японии, как и суши, приготовленные алкашом Петровичем в забегаловке через дорогу.

Просто удивительно, сколько вменяемых и адекватных людей на Западе сходят с ума по малейшим проявлениям так называемой японской культуры. Они едят суши, похожие по вкусу на лежалую желудевую запеканку; носят футболки с сомнительными иероглифами, которые вполне могут означать что-нибудь наподобие „Большая белая задница"; они смотрят аниме, которое в глубине души ненавидят лютой ненавистью, и пьют саке, хоть и считают его похожим по вкусу на перекись водорода.

Объяснение у всех этих неадекватных действий одно и очень простое: Япония — это круто. Почему круто? Это объяснить уже сложнее, но тоже можно. Скажем, Япония — очень продвинутая в технологическом плане страна. Пока европейцы и россияне (которые, конечно, тоже европейцы, но все-таки) разбираются с тонкостями набора эсэмэсок посредством T9, японцы уже вовсю сидят на 3G-связи и смотрят на мобильниках телевизор. Кроме того, у Японии очень мощная история. Ну что было у нас? Ну иго, ну Иван Грозный, ну очереди за водкой. А разве были у нас самураи? Или ниндзя? Или может быть гейши?! Правильно, ни черта у нас не было. Короче говоря, Япония — это очень круто, и точка. Правда надо помнить, что крутость Японии никоим образом автоматически не переносится, допустим, на игры про ниндзей. Поэтому если вы купили Fatal Shadows до того, как прочитали эту самую рецензию, то рекомендуем спрятать ее (игру, а не рецензию) куда-нибудь подальше и сделать вид, что 50 баксов вы просто потеряли. Будет хотя бы не так обидно. Нельзя сказать, что Fatal Shadows откровенно ужасна. Нет, она просто не сильно хороша. Разработчикам удалось сделать так, что их новый проект оказался раз в пять хуже всех предыдущих игр серии. То есть водкой талант, конечно, не пропьешь, а вот саке, судя по всему, — вполне возможно.

Неизобретательные и безыскусные уровни, хамское поведение камеры, более чем скромные умственные способности AI — это лишь очень сокращенный список „прелестей" Fatal Shadows.
Я бы хотел написать в конце что-нибудь типа „если вам понравилась Tenchu 3: Wrath of Heaven, то бросайте все и бегите за Fatal Shadows". Хотел бы, но не могу. На самом деле, если вам понравилась Tenchu 3, то просто пройдите ее еще раз". **Евлампий Романов**

PSM ВЕРДИКТ

ГЕЙМПЛЕЙ	ГРАФИКА	ЗВУК
+ Возможность пройти уровень и остаться незамеченным. - Отсутствие драйва.	+ Дизайн персонажей неподражаем. - Общая цветовая гамма.	+ Традиционная японская музыка в саундтреке. - Врагов, судя по всему, озвучивали, сидя в сортире.

ЛИНИЯ ЖИЗНИ
Игра целиком и полностью проходится за 10 часов. Если вы не захотите покопаться в припрятанных ее авторами бонусных плюшках. А вы, скорее всего, не захотите.
МИНУТЫ — ГОДЫ

ЭТО ЛУЧШЕ, ЧЕМ
STOLEN

ЭТО ХУЖЕ, ЧЕМ
TENCHU 3

Катастрофически вторичная игра. Если у вас есть хоть одна предыдущая часть Tenchu, то лучше с ней и останьтесь.

6.8

ИНФОРМАЦИЯ

ДЕТАЛИ

Разработчик: Terminal Reality
Издатель: Majesco
Игроков: 1
Карта памяти: 88 Кб
16:9: Нет
50-60 Гц: Нет
Объемный звук: Найн

ЕСЛИ ЧТО

На тему чего поумничать за пивом.
„Брэм Стокер, написавший Дракулу, ни разу не был в Трансильвании, просто читал про нее книжки. Какое гнусное надувательство."

РЕЦЕПТ

55% Убиваем всех, зевая.
20% Убиваем всех, отчаянно.
20% Убиваем всех, суицидально.
05% Убиваем время.

ПАСПОРТ

Экшн

Кровища

Sci-fi

Дерьмо

ВКРАТЦЕ

- Продолжение хак-энд-слэш сериала про вампиров.
- Рэйн позировала для журнала Playboy, номер 'Девочки из игр'.
- Печально, но так оно и есть. Скоро из ЭТОГО сделают фильм. Ой, мама.

ОДИН СОРВАЛСЯ С КРЮЧКА: Запястный гарпун в действии, так сказать.

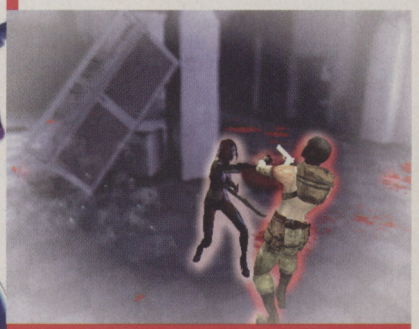
ДОНОРСКИЕ ОРГАНЫ... Может быть, Рэйн работает на какое-нибудь медицинское учреждение?

ТОЧНО В ДЕСЯТКУ

А вот Рэйн ползет по рельсам и режет людей напополам. Выглядит, может, и неплохо, но смысла в этом нет ни на грош. Плакать хочется.

VISION OFF

Bloodrayne 2 настолько волнующая и интересная игра, что можно инфаркт заработать, но не звоните в скорую, пока не увидите различные режимы зрения Рэйвен. Есть Кровавая Ярость, которая на несколько секунд сделает вас невидимым, Видение Аур, которое позволяет вам видеть секретные двери, которыми могут пользоваться только вампиры и буллет тайм времен первых видеоприставок. Просто праздник какой-то (это был сарказм, кстати говоря).


RAGE AGAINST THE MACHINE: Это та самая Кровавая Ярость. По сравнению с тем, что бывает после трех часов стояния в пробке — детские игрушки, честное слово.

„И ЗА ЧТО МНЕ ЭТОТ RAYNE?"

BLOODRAYNE 2

Интервью с вампиром. Вампир: „Вы хотите поиграть в мою игру?" Мы: „Нет." Вампир: „А, ну ладно тогда." Мы: „Всего хорошего."

Bloodrayne 2, что характерно для игры про вампиров, сосет. Сосет круче, чем давно не кормленный младенец, сосет круче, чем соревнование „Научи бабушку высасывать перепелиные яйца". Она сосет даже круче, чем дурацкие выражения вроде „Эта игра сосет". Конечно, есть вещи, которые сосут больше, к примеру „Дом 2", но это очень редкий случай.

Первая плохая новость, у Bloodrayne 2 мания величия, она считает себя Devil May Cry 3. Все признаки налицо: много нашинкованных трупов, много разнообразных движений, много комбо, сексуальные дамочки и куча сверхъестественной шушеры. Разработчики даже умудрились втиснуть в игру платформенные эпизоды, замахнувшись на лавры Prince Of Persia. Но если DMC3 — это красивые убийства в красивых интерьерах, то Bloodrayne 2 — тупое, скучное, графически недоразвитое страшилище, которое понятия не имеет о том, как делаются игры в 2005 году и полагает, что бесконечные фонтаны крови позволят как-то замаскировать многокилометровые дыры в геймплее.

Боевая составляющая является в этой игре основной (и единственной), так что поговорим о ней. Технически, конечно, все работает, но для того, чтобы убивать типовых головорезов (или зомби-панков, да да, зомби-панков) вам нужно все лишь бешено молотить по „кружочку" или „квадратику". Еще можно таскать их за собой с помощью гарпуна (при этом они обычно грузно шмякаются на пол). Кстати, эти уроды будут упорно респауниться у вас за спиной, даже если вы забьетесь в угол. Вы нажимаете кнопку вверх, чтобы попить их кровушки — и восстановить энергию — и добиваете несчастного зомби методом обезглавливания. И, совершая все эти противоправные действия, вы, разумеется, ждете, когда же из глотки убиваемого вырвется последний жуткий крик. Хрен там. Тишина. И мертвые с косами стоят. Все по классике. Звуки, раздающиеся в этой игре, по интенсивности можно сравнить только со звуком падения перышка на поверхность озера. В очень тихий день. Посреди глухого и необитаемого леса.

Дальнейшее — молчание. Звуковое оформление в игре отсутствует как факт. Время от времени головорезы дают волю чувствам и кричат от боли, но знали бы, насколько редко это случается. Ах да, еще иногда раздается какой-то странный звук вроде „пшш", но по какому именно поводу, мы так и не поняли. Кажется, это происходит произвольно. А помните старые китайские боевики, в которых озвучка отстает от изображения? Здешние диалоги сделаны по тому же принципу, речь и субтитры ни в какую не желают совпадать друг с другом. Плюсы? Ну....управление сделано очень грамотно, наверное. У Рэйн нет никаких проблем с выполнением ваших желаний и директив. А еще, если вам нравятся сиськи, они у нее есть. Но, честно говоря, Bloodrayne 2 — это откровенная лажа, вроде бы, первая часть была не настолько отвратительна. Вот вам наш совет (очень ценный) — если увидите эту игру в магазине, сделайте шаг назад и скажите „Глубина, глубина, я не твой". Должно помочь. **Дэвид Кук**

ГОЛОВОРЕЗЫ: Кажется, эти ребятки смирно ждут своей очереди.

PSM ВЕРДИКТ

ГЕЙМПЛЕЙ	ГРАФИКА	ЗВУК
+ Удобное управление. - Хороший пример того, какой не должна быть игра.	+ Вполне вменяемые ролики. - Какой-то хилый закос под Mega Drive.	+ Нет в нем ничего хорошего. - Его либо нет, либо он клинически запаздывает.

ЛИНИЯ ЖИЗНИ

Вампиры бессмертны и живут вечно, в отличие от Bloodrayne 2, которая протянет максимум 10 минут, пока вы ее не выключите к чертовой матери.

МИНУТЫ | ГОДЫ

ЭТО ЛУЧШЕ, ЧЕМ
HE-MAN

ЭТО ХУЖЕ, ЧЕМ
DEVIL MAY CRY 3

Bloodrayne 2 это даже не смешно. Вампиры должны кусаться, а данный конкретный вампир, точнее вампирша, только сосет ...

39

ИНФОРМАЦИЯ

ДЕТАЛИ
Разработчик: Monte Cristo
Издатель: Digital Jesters
Игроков: 1
Карта памяти: 322 Кб
16:9: Нет
50-60 Гц: Нет
Объемный звук: Нет

ПЯТЬ ГЛАВНЫХ ГРЕШНИКОВ
- Джеймс Бонд
- Солид Снэйк
- Анакин Скайуокер
- Саддам Хусейн
- Евгений Петросян

ОПРОС
У какого несчастного животного половой акт длится не дольше пары секунд?

ПАСПОРТ

ВКРАТЦЕ
- Совершенно не понятно, что писать в этом разделе: „больше 30 уникальных женщин для всего“, что ли? Это, кстати, чистая правда.
- Самые разнообразные локации: от ночных клубов до универмагов.

PSM ПРЕДУПРЕЖДАЕТ
БЕРЕГИТЕ ДЕТЕЙ!

ТОЧНО В ДЕСЯТКУ
Для того, чтобы раскрутить девушку на, скажем так, нетрадиционные виды секса, придется довести ее до состояния „страсти“. Согласно индикатору интенсивности отношений.

„ПОСЛЕ СЕМИ ГРЕХОВ НА ВОСЬМОЙ ПРЕДОСТАВЛЯЕТСЯ СКИДКА“

7 SINS

ПИП-ШОУ: Курсор надо передвигать аналоговым джойстиком. Это легко.

Если у вас есть даже минимальная тяга к морализаторству, бегите от этой игры поскорее.

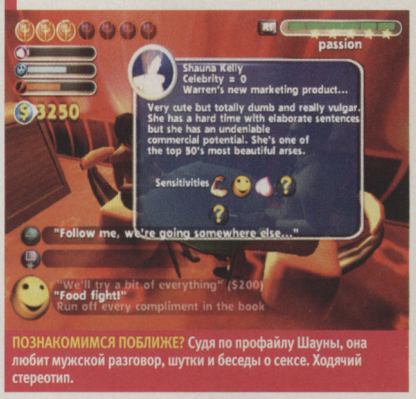
Игры, наподобие 7 Sins прекрасно служат одной простой цели — выявлять общественные настроения. Обычно игры эти достаточно низкого качества и не представляют никакого самостоятельного интереса, если не брать в расчет их скандальную составляющую. Лично у нас нет ни малейших сомнений, что 7 Sins непременно запретят в нескольких особо пуританских странах. После чего пресса непременно поднимет вой и расскажет, какие же чиновники от культуры все тупые. При таком раскладе ошибку совершат и первые, и вторые. Потому что запрещать и устраивать вой вокруг игры уровня 7 Sins — это все равно что ООН принимать резолюцию о недопустимости жестокого обращения с животными в рамах одной отдельно взятой мариупольской квартиры, проживающий в которой маразматик Петр Иваныч регулярно забывает покормить своих рыбок.

Слава 7 Sims бежит на световые годы впереди ее реальных успехов. Суть игры незамысловата как и тот жизнеутверждающий процесс, которому она вся посвящена. Ваш персонаж проживает в городе, со всей очевидности слизанном с Нью-Йорка, и свою задачу-максимум видит в том, чтобы переспать со всем его обитательницами, подпадающими под минимально строгий экстерьерно-возрастной ценз. По геймплею все это сильно походит на The Sims или Playboy: The Mansion. Вы управляете своим альтер-эго (он по концептуальным соображениям остается безымянным) посредством аналогового джойстика, „воздействуете“ на те или иные предметы и общаетесь с самыми разнообразными электронными людьми. Наиважнейшей вашей задачей считается следить за индикаторами, демонстрирующими состояние вашего подопечного. Стоит, допустим, зашкалить индикатору „жажда“, как ваш герой кидается на поиски девушки, которую можно было бы без долгих разговоров оприходовать

Да, вы совершенно правы: играется 7 Sins так же тоскливо, как и звучит. Единственной отдушиной можно назвать только случающиеся периодически словесные терки между персонажами. Выполнены они с умом и в отдельных местах даже с изяществом. Вы нажимаете правый верхний шифт, и игра услужливо показывает все предпочтения вашего визави. Другими словами, если девушка предпочитает мачо и разделяет убеждение, что „бьет — значит любит“, то с ней надо вести себя соответствующим образом. Не в смысле бить, конечно. А в смысле поскорее тащить в койку.

ОДИНОКИЙ МУ... ЖЕЛАЕТ ПОЗНАКОМИТЬСЯ

Поскольку ваш персонаж не располагает гибсоновским умением читать женские мысли, выяснять желания барышень ему обычно приходится путем проб и ошибок. Как только вы нащупаете девушкино слабое место, оно тут же будет отмечено в ее профайле. Вариантов не так много. Обычно девушкам нравится мужской разговор (иконка бицепса) и coolness или по-нашему „крутизна“ (солнечные очки). Но возможны варианты.



ПОЗНАКОМИМСЯ ПОБЛИЖЕ? Судя по профайлу Шауны, она любит мужской разговор, шутки и беседы о сексе. Ходячий стереотип.

ЭКСГИБИЦИОНИЗМ-С: Малоотличимая от манекена девушка ищет приключений на свою.

ОТМОКАЕМ: Согласитесь, что нормальные люди обычно заходят в душ раздетыми.

„ГЕРОЙ КИДАЕТСЯ НА ПОИСКИ ДЕВУШКИ, КОТОРУЮ МОЖНО БЫЛО БЫ ОПРИХОДОВАТЬ“

РЕЦЕПТ
40% Прелюдия
30% Сиськи
25% Секс
05% Визит к венерологу

ОТВЕТ
Правильный ответ — москит. Две секунды, только подумайте! Мы можем по меньшей мере вдвое дольше!

ЕСЛИ ЧТО
На тему чего поумничать за пивом.
„У студии Monte Cristo это первая „перченая“ игра. Раньше они выпускали более сдержанные продукты. Wall Street Trader 2000, например“.

ПРАВИЛА СЪЕМА...

ЛЕГКОЕ ОБОЛЬЩЕНИЕ

Если вы думаете, что приглашать девушку в ресторан нужно для того, чтобы с ней там есть, то вы играете в какую-ту не ту игру и вообще вряд ли когда-либо видели вблизи живую девушку. Приглашать свою пассию в ресторан следует для того, чтобы она там от возбуждения есть как раз не смогла.

ВТОРАЯ СТУПЕНЬ

Теперь, когда вы можете кормить ее (ну или его, случаи, как говорится, всякие бывают) с руки, пора переходить к решительным действием. Берите инициативу (не поймите под этим словом ничего дурного) в свои руки и приступайте к поцелуям.

УПРАВЛЕНИЕ ГНЕВОМ

Выпустите пар. Если вас вконец достал босс, то помочитесь в его персональный бойлер, переспите с его женой или просто разнесите пол-офиса в щепки. Скажите девушке, которая поделилась с вами мыслями о своем увлечении вязанием, что она полная дура. В конце концов, эта игра называется „7 грехов“. Зачем же зацикливаться на одном?

ПЕРВОЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ ОБМАНЧИВО

Скажите, вас ничего не смущает в этой девушке? Фигура симпатичная, согласны... Но вот лицо... Хотя с лица воду не пить, в принципе... Ваш герой начинает девушку всячески раздевать. Раздев он обнаруживает именно то, что и должен был ожидать: мужские причиндалы и желание отдаться „через другую дверь“.

Если же вам досталась романтически-ориентированная барышня, то придется рассказать ей несколько трогательных историй и только после этого тащить в койку. В случае совершения вами верных действий специальный индикатор накала отношений постепенно превысит отметку „флирт“, на первой крейсерской скорости проскочит мимо „любви“ и направится прямиком к Святому Граалю — „сексу“. Очередность расположения „любви“ и „секса“ в отношениях вызывает, конечно, некоторые сомнения. Очевидно, девелоперы являются приверженцами принципа „умри, но не давай ‹поцелуя› без любви“. Хорошо хоть, не догадались поставить перед сексом „свадьбу“.

Но и это еще не все. Натуральные чудеса начинаются, когда означенный индикатор отношений достигает отметки „страсть“. Это, знаете ли, каюк. Ваши жертвы становятся самым буквальным образом готовы ради вас на все. В том числе и на воплощение самых потаенных и грязных фантазий вашего персонажа (конечно-конечно, именно его, не ваших же). Это по крайней мере смешно.

„ПОРНО-ЭРОТИЧЕСКИЙ ФИЛЬМ ПОД НАЗВАНИЕМ „ПОЛИГОНАЛЬНЫЕ ГРЕЗЫ“

Что? Вам вполне нравится идея и вы не понимаете, почему мы поставили 7 Sins такой смехотворный рейтинг? All is, как говорится, simple. Такой рейтинг мы поставили потому, что идея эта ни черта не работает. Если свести 7 Sins к голой сути (уж простите ради бога за каламбур), то вы получите игру, в которой надо иногда нажимать на „крестик“ и смотреть в награду (или в наказание) типа порно-эротический фильм под названием „Полигональные грезы“. Такая вот фигня.

Энди Келли, Алексей Семенов

PSM ВЕРДИКТ

ГЕЙМПЛЕЙ	ГРАФИКА	ЗВУК
+ Самое интересное здесь — это процесс разговора. - Наименее интересное, увы, — это его последствия.	+ Общий уровень вполне пристойный. - Игра постоянно тормозит. Или очень медленно газует.	+ Качественная музыка в саундтреке. - Когда же они забудут про чудовищный „симоз“.

ЛИНИЯ ЖИЗНИ
Гораздо короче, чем у самого захудалого порнофильма. К тому же эту игру никто и никогда не захочет пересматривать.
МИНУТЫ — ГОДЫ

ЭТО ЛУЧШЕ, ЧЕМ
THE URBZ

ЭТО ХУЖЕ, ЧЕМ
LEISURE SUIT LARRY

Единственно верный способ общения с этим продуктом — не воспринимать его как полноценную игру. Потому что как игра он чудовищен и ужасен. Воспринимайте его... ну, как пятнашки. На раздевание.

5.8

ИНФОРМАЦИЯ

ДЕТАЛИ
Разработчик: Harmonix
Издатель: Sony
Издатель в России: Софт Клаб
Игроков: 1-4
Карта памяти: 85 Кб
16:9: Нет
50-60 Гц: Нет
Объемный звук: Да

ЕСЛИ ЧТО
На тему чего поумничать за пивом.
„Чтобы поднять в воздух такую летающую доску на 3 секунды понадобилось бы сжечь горючее из бензобака размером с приличный дом".

РЕЦЕПТ
50% Тренируем рефлексы
29% Отчаянно и страшно материмся
20% Издаем победоносные вопли
1% Думаем о том, что игра на самом-то деле — полная лажа.

ПАСПОРТ
Экстрим — EyeToy
Тупо — Легко

ВКРАТЦЕ
- От создателей Frequency и Amplitude.
- Это типа круто.
- Управление посредством движений телом — EyeToy, что вы хотите...

ТОЧНО В ДЕСЯТКУ
Как всем хорошо известно, в процессе пользования EyeToy-забав дверь в комнату лучше запирать. В случае же пользования Antigrav на дверь и вовсе следует прилаживать амбарный замок.

„Я ЛЕЧУ, ЛЕЧУУУУУУУУУУ! ХРЯСЬ"

EYETOY: ANTIGRAV

В каждой второй отечественной песне обязательно есть упоминание о полете без крыльев. Теперь мы знаем, на что это похоже.

У видеокамеры EyeToy, надо сказать, очень непростая судьба. Отрекомендованная когда-то как периферийное устройство нового поколения, она должна была полностью изменить наше представление об играх на приставке PS2. Хотели, понятно, как лучше. Получилось же, конечно, как всегда.

Самой важной заслугой Antigrav является то, что это первое заточенное под EyeToy развлечение, которое в полной мере можно назвать игрой. Ведь что у нас было до этого? Повышенной голимости сборники мини-игр, которые в приличных домах сошли бы скорее за „тьюториал", чем за самостоятельный продукт. В случае с ними не приходилось говорить не то что о какой-то „атмосфере", но и банально о вовлеченности в процесс. Вы же не вовлечены, например, в слушание радио. С этой точки зрения EyeToy: Antigrav — натурально прорыв. Первые часы общения с игрой вас не покидает ощущение какого-то чуда. Трудно понять, как вот этот вот персонаж на экране умудряется точь-в-точь повторять все ваши движения и ужимки.

OOPS! WE DID IT AGAIN

Три шага, которые превратят вас в Grav-гения.

ШАГ 1: Приведите себя в форму. Необходимость вполне так натурально прыгать едва не свела нас в могилу.

ШАГ 2: Напейтесь. Доказано, что Antigrav по какой-то неведомой причине гораздо правильнее интерпретирует алкоголические движения.

ШАГ 3: Ну и, наконец, совместите все вместе. Поезжайте в фитнес-клуб, позанимайтесь там часок, по дороге домой напейтесь, а дома уже смело запускайте игру. Эффект будет поразительный, обещаем, ик.

Приседаете вы — и с точно той же скоростью приседает неформального вида человечек по ту сторону кинескопа. Не хочется бросаться пафосными словами, но платформа PS2 ничего такого в своей жизни еще не видела. И не говорите мне о танцевальных симуляторах — в любом случае это суррогаты, а не полноценные игры.

Тем не менее при всех своих многочисленных достоинствах детище Harmonix сложно назвать чем-то выдающимся. Кажется, что, пребывая в состоянии нелегкой эйфории от создания качественно взаимодействующей с EyeToy игры, девелоперы посчитали, что все остальное не очень важно. В качестве печального следствия такого подхода мы имеем уровни, отличающиеся один от другого исключительно порядковым номером.

В Antigrav зверски интересно играть, но только поначалу. Эта игра больше всего похожа на жвачку, которая первые полторы минуты обладает каким-то вкусом, а потом консистенцией и тем же вкусом начинает напоминать сильно битого жизнью колобка. Это, впрочем, не значит, что в Antigrav не стоит играть. Просто не надо ждать от нее слишком многого. **Алексей Евдокимов**

PSM ВЕРДИКТ

ГЕЙМПЛЕЙ	ГРАФИКА	ЗВУК
+ Первая настоящая игра с поддержкой EyeToy! - Удушающее однообразие.	+ Потрясающие световые эффекты. - Какая-то она очень неживая и силиконовая.	+ Звук, в принципе, есть. Уже хорошо... - Непритязательное „игро-техно".

ЛИНИЯ ЖИЗНИ
Даже с учетом мультиплеерных примочек EyeToy: Antigrav не сумеет приковать к себе внимание дольше чем часов на шесть.
МИНУТЫ — ГОДЫ

ЭТО ЛУЧШЕ, ЧЕМ
ESPN SKATEBOARDING

ЭТО ХУЖЕ, ЧЕМ
AMPLITUDE

Если для вас слова PS2 и EyeToy уже стали синонимами, то вы не имеете никакого морального права пропустить эту игру. Во всех остальных случаях — по обстоятельствам.

66

ПОДПИСКА ЧЕРЕЗ РЕДАКЦИЮ

mediasign publishing house

ТЕПЕРЬ ВЫ МОЖЕТЕ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА НАШЕМ САЙТЕ WWW.MEDIASIGN.RU

ОФОРМИ ПОДПИСКУ НА 12 МЕСЯЦЕВ С 20% СКИДКОЙ

Подписка на журнал	на 1 месяц	на 3 месяца	на 6 месяцев	на * 12 месяцев
PASSION				
❖Cross Stitcher. Вышиваю крестиком	66,00р.	188,10р.	419,65р.	686,40р.
Mountain Bike. Горный велосипед	71,50р.	201,30р.	382,80р.	686,40р.
Тюнинг Автомобилей	91,30р.	264,00р.	506,00р.	924,00р.
◆Спецвыпуск Тюнинг Автомобилей +CD	121,00р.		330,00р.	580,80р.
Форсаж	60,50р.	165,00р.	308,00р.	580,80р.
❖Car&Music +CD	104,50р.	297,00р.	658,35р.	1 072,50р.
DIGITAL				
Digital PHOTO + DVD	144,10р.	407,00р.	803,00р.	1 386,00р.
●Мастерская Digital Photo +CD	99,00р.	282,15р.	445,50р.	950,40р.
●Гид по технике Digital Photo	60,50р.	165,00р.	247,50р.	580,80р.
ТЗ + CD	110,00р.	297,00р.	550,00р.	1 056,00р.
Digital Home + CD	116,60р.	308,00р.	605,00р.	1 122,00р.
PC Mobile + CD	99,00р.	275,00р.	517,00р.	950,40р.
GAMES & ENTERTAINMENT				
Play + CD (2 раза в месяц)	220,00р.	627,00р.	1 210,00р.	2 112,00р.
❖Total Film + DVD фильм	149,60р.	407,00р.	942,48р.	1 501,50р.
❖PC Gamer + DVD	132,00р.	363,00р.	785,40р.	1 430,00р.
◆PSM (Play Station Magazine)	91,30р.	264,00р.	495,00р.	858,00р.

◆ Выходит 1 раз в 2 месяца ● Выходит 5 номеров во 2 полугодии ❖Выходит 7 номеров во 2 полугодии

Участвует в бонусной программе MNOGO RU

* цена указана с учетом 20% скидки

ДЛЯ ОФОРМЛЕНИЯ ПОДПИСКИ НА ЛЮБИМЫЙ ЖУРНАЛ ВАМ НУЖНО СДЕЛАТЬ:

Физическим лицам

1. Заполнить квитанцию и оплатить в любом отделение Сбербанка РФ
2. Оформить подписной купон, четко указать почтовый адрес
3. Выслать нам квитанцию и купон по факсу: (095) 510-1523, по e-mail: podpiska@mediasign.ru, или 123007, Москва, ул. 4-я Магистральная, д. 11, стр. 2, ИД "MEDIASIGN",отдел подписки

Юридическим лицам

Для оформления подписки Вам необходимо обратиться к нашим партнерам - компании ИНТЕР-ПОЧТА по телефонам: (095) 500-0060 или e-mail: info@interpochta.ru (для подписчиков г. Москвы доставка курьером), +7 (095) 504-4768 или e-mail: kpp@sovintel.ru (для региональных подписчиков доставка заказной бандеролью)

Купон

Я подписываюсь на журнал _____

_____

подписка на _____ с № _____

кол-во месяцев

Я хочу получать журнал:

☐ курьером (доставка по Москве)

☐ почтой

Мой адрес:

Индекс _____

Область, район _____

Город _____

Улица _____

Дом _____ Корпус _____

Квартира _____

ФИО _____

Подъезд _____ Код _____

Этаж _____

Телефон _____

☐ Я являюсь членом клуба MNOGO RU и хочу, чтобы бонусы за подписку были зачислены на счет моей карты № _____

Вы можете задать любой интересующий вопрос менеджеру по подписке
·по телефону (095) 510-15-24/25, доб. 305, 315
·по e-mail: podpiska@mediasign.ru

Цена действительна только по России
Подписка оплачивается в рублях.

Извещение

Кассир

ООО "Медиа - С"

ИНН 7733523170
(наименование и ИНН получателя платежа)

№ 40702810638090113570
(номер счета получателя платежа)

Мещанское ОСБ №7811 г. Москва Сбербанк России
(наименование банка получателя платежа)

№ 30101810400000000225 БИК 044525225
(номер кор-/сч. банка получателя платежа)

Подписка на журнал
(наименование платежа)

На количество номеров: с №

Плательщик:

Адрес:

Дата: _____ Сумма платежа: _____ в т.ч. НДС 10%

Плательщик (подпись) _____

Квитанция

Кассир

ООО "Медиа - С"

ИНН 7733523170
(наименование и ИНН получателя платежа)

№ 40702810638090113570
(номер счета получателя платежа)

Мещанское ОСБ №7811 г. Москва Сбербанк России
(наименование банка получателя платежа)

№ 30101810400000000225 БИК 044525225
(номер кор-/сч. банка получателя платежа)

Подписка на журнал
(наименование платежа)

На количество номеров: с №

Плательщик:

Адрес:

Дата: _____ Сумма платежа: _____ в т.ч. НДС 10%

Плательщик (подпись) _____

ОЛДБОЙ

Очень старый мальчик

Oldboy

В РОЛЯХ
- Мин-Сик Чой
- Канг Хе-Чжон
- Ю Чхи-Тхэ

РЕЖИССЕР
- Чен-Ву Парк

Главного героя Дай Су, вполне рядового и обычного гражданина, однажды хватают ни за что ни про что какие-то люди и „забывают“ в забаррикадированной комнате отеля на целых пятнадцать лет наедине с жареными пельменями, дневником и прочими средствами досуга. Через указанное количество лет его отпускают, так и не объяснив, за что обрекли на заключение, и за что освободили. В ближайшие планы Дай Су, как ни трудно догадаться, входит изощренная и совсем негуманная месть своим мучителям. Как известно, Квентин Тарантино пришел в буйный восторг, углядев „Олд боя“ на Каннском фестивале. Ну, а если Квентину нравится фильм, то почти сразу можно сделать вывод, о том, что это за фильм: это кино, как минимум, дикое. Так и есть. Первое, что делает Дай Су, — это решает отказаться от пельменной диеты, и за милую душу уписывает в суши-баре живехонького осьминога — сцена эта теперь, наверное, прочно войдет в историю кино. Аналогия по принципу такого безответственного отношения к собственному организму напрашивается сама собой — „Остров“ Ким Ки Дука и его очаровательная героиня, глотающая рыболовные крючки. Если вы смогли смириться с потоками жесточайшего насилия, которое изливал, бывало, с экрана этот соотечественник Пака Чен-Вука, то с агрессией „Олд боя“ почти наверняка справитесь. Разница лишь в том, что Ким Ки Дук снимал свое насилие совершенно искренне, от всей прямоты души используя его как шоковую терапию. В „Олд бое“ Чен-Вука, как никогда, сильно игровое начало. Ничего прямолинейного, кроме звериной агрессии героя, в фильме нет: надо посмотреть, увидеть, разгадать. В результате это действительно кино дикой мощи и при этом, представьте себе, глубокой философской мысли. Прямо, как завещал дядюшка Квентин.

„В РЕЗУЛЬТАТЕ ЭТО ДЕЙСТВИТЕЛЬНО КИНО ДИКОЙ МОЩИ И ГЛУБОКОЙ ФИЛОСОФСКОЙ МЫСЛИ“

ДИСК N/A

Ольга Артемьева

СОКРОВИЩЕ НАЦИИ

Моя прелесссссссть!

National Treasure

В РОЛЯХ
- Николас Кейдж
- Шон Бин
- Диана Крюгер

РЕЖИССЕР
- Джон Терлтауба

6.0

Николас Кейдж сотоварищи ищет сокровища в самом неподходящем для этого месте. Карта начерчена тоже не абы где — на обороте стааарень-кой американской Декларации независимости, которая сама по себе то еще сокровище. Привычный в роли антигероя Шон Бин старается Кейджу помешать. Разумеется, безуспешно.

С чем ни сравни „Сокровище нации“, фильм Джона Терлтауба проигрывает с оглушительным счетом. В нем нет ни легкости, ни изобретательности „Одиннадцати друзей Оушена“, ни хоть чуть-чуть стильности “Индианы Джонса”. Нет даже главного козыря не очень правдоподобных приключенческих фильмов — перенесения действия, как минимум, лет на 40 назад, чтобы это самое действие не выглядело таким уж наивным. Есть только не устающий играть мошенников Николас Кейдж и имя Джонни Брукхаймера, который на этот раз выдал далеко не шедевр (см. „Пираты Карибского моря“), но и не ночной кошмар любого вменяемого человека (см. „Перл-Харбор“).

ДИСК ★★★★

Гора дополнений: фильм о фильме, альтернативный финал, удаленные сцены и даже анимационная версия начального эпизода.

Ольга Артемьева

„ФИЛЬМ ДЖОНА ТЕРЛТАУБА ПРОИГРЫВАЕТ С ОГЛУШИТЕЛЬНЫМ СЧЕТОМ“

НАПАДЕНИЕ НА 13-Й УЧАСТОК

Несчастливое число

Assault on Preciact 13

В РОЛЯХ
- Итан Хоук
- Лоуренс Фишборн
- Габриэль Бирн

РЕЖИССЕР
- Жан-Франсуа Рише

8.0

Новогодняя ночь должна стать последней для 13-го полицейского участка — утром здание снесут. На прощальное дежурство заступают два офицера без единой мысли о том, что у них могут быть какие-то трудности. Даже когда поступает сообщение о том, что недалеко от них застигнута бурей машина, в которой перевозили заключенных, и полицейские доставят их сюда, чтобы переждать непогоду, они не ждут никаких неприятностей. Но уже через несколько минут после того, как привозят преступников, к участку начинают съезжаться и другие непрошеные гости — в черных масках и с автоматами...

Хоть „Нападение“ и является ремейком одноименного фильма Джона Карпентера, от оригинала тут осталось собственно нападение и номер участка (впрочем, старая картина была, в свою очередь, ремейком фильма „Рио Браво“, от которого там осталось еще меньше). Суть же в том, что режиссер с не очень рентабельной фамилией Реше практически переплюнул здесь автора „Хэллоуина“, сняв очень динамичный и при этом неглупый экшн. А застрелить в кадре девочку он, видимо, побоялся.

ДИСК N/A

Ольга Артемьева

„РЕЖИССЕР С НЕ ОЧЕНЬ РЕНТАБЕЛЬНОЙ ФАМИЛИЕЙ ПЕРЕПЛЮНУЛ АВТОРА „ХЭЛЛОУИНА““

ПОЛЕТ ФЕНИКСА

Голливудское пособие „Сделай сам“

Flight of the Phoenix

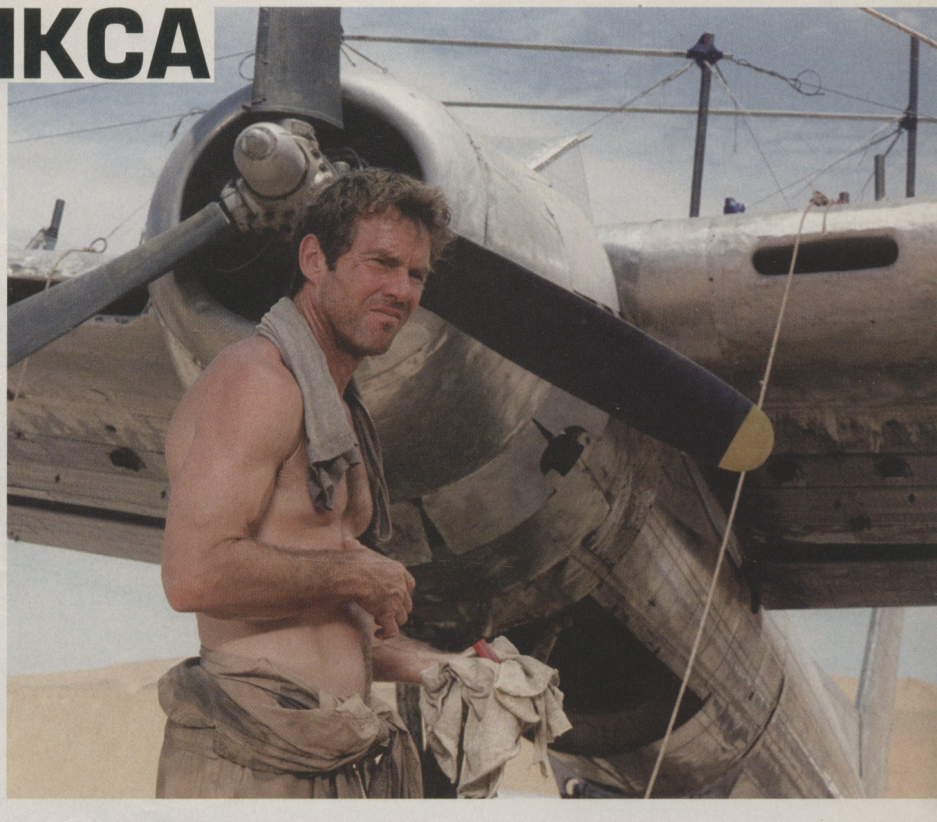
В РОЛЯХ
- Дэнним Куэйд
- Джовани Рибзи
- Хью Лори

РЕЖИССЕР
- Джон Мур

80

По причине абсолютной нерентабельности принято решение прикрыть буровую станцию в Монголии и немедленно вывезти оттуда всех работников. Погрузив все имеющееся оборудование на борт не вызывающего доверия самолета, сотрудники станции нехотя отправляются в путь, но уже очень скоро, из-за сильнейшей песчаной бури они терпят авиакатастрофу над пустыней Гоби. Весьма ограниченные в запасах еды и воды, дожидаясь, когда их найдут, они целые дни проводит в стычках и взаимных обвинениях, пока один из пассажиров, странноватый и молчаливый Эллиотт (Джовани Рибизи), не объявляет, что он может сконструировать из обломков новый самолет. Капитану Таунсу (Дэннис Куэйд), взявшему на себя руководство, не остается ничего иного, как согласиться на эту авантюру.

Кто сказал, что приключенческие фильмы обязательно бывают веселыми и смешными? „Полет Феникса“ утверждает, что они также могут быть довольно тревожными и „нервными“. И главные герои вовсе не обязаны сверкать улыбкой от уха до уха. Например, Дэннис Куэйд и Хью Лори, актеры в Голливуде не самые популярные, но и не самые последние, убедительно изображают людей в отчаянном положении, дошедших до форменной истерики. Джовани Рибизи, который в принципе не играет людей без странностей, своему амплуа не изменил. Его Эллиотт попеременно превращается из забавного капризного ребенка в тиранического божка самолетостроения, и



„ЭЛЛИОТТ ПРЕВРАЩАЕТСЯ ИЗ ЗАБАВНОГО КАПРИЗНОГО РЕБЕНКА В ТИРАНИЧЕСКОГО БОЖКА“

вытягивает тем самым этот и без того любопытный фильм на новый уровень.

ДИСК ★

Отличная картинка и большой выбор языков в разделе субтитров. Из дополнительных материалов: Дневники „Феникса“ — фильм о съемках, удаленные сцены, которые можно посмотреть с комментариями режиссера, а также возможность просмотра самого фильма с закадровыми комментариями режиссера и продюсера. Все дополнительные материалы весьма интересны, но, как и положено, без перевода. Видимо, у нас еще об этом не догадываются...

Ольга Артемьева

ЗАЙМЕМСЯ ЛЮБОВЬЮ

С тобой, что ли?

Let's Make Love

В РОЛЯХ
- Ив Монтан
- Мэрилин Монро
- Фрэнки Воган

РЕЖИССЕР
- Джордж Кьюкор

85

Жан-Марк Клеман (Ив Монтан) — обладатель самого большого состояния в стране и один из самых впечатляющих ее донжуанов. Именно его многочисленные любовные похождения и должны в скором времени стать объектом злорадных шуток в сатирической постановке маленького заштатного театра. Стараясь прослыть человеком либеральным и готовым посмеяться над собой, Клеман приходит на репетицию спектакля, где его принимают за актера, претендующего на роль... Жана-Марка Клемана. Там же он впервые видит Мэдди (Мэрилин Монро) — естественно, на сцене и в окружении мужчин.

Помните, как в фильме „В джазе только девушки“ Монро-Душечка, обворожительно за-

„СТРАДАНИЕ МОНРО К ЛИЦУ — ЭТО ОДИН ИЗ ЛУЧШИХ ФИЛЬМОВ С ЕЕ УЧАСТИЕМ“

катывая глаза, мечтала встретить милого, доброго и чувствительного миллионера, готового предложить ей руку и сердце? В картине Джорджа Кьюкора „Займемся любовью“ ее мечта сбылась. Но, разумеется, не все так просто! Как бедный саксофонист Тони Кертиса притворялся обладателем миллионов, так и тут Ив Монтан, не ведая своего счастья, изображает из себя безработного актера. Тем не менее страдание Монро к лицу — это один из лучших фильмов с ее участием.

ДИСК ★

Из дополнений — только „Смотрите на DVD“.

Ольга Артемьева

ЧЕ ГЕВАРА: ДНЕВНИКИ МОТОЦИКЛИСТА

Ежедневники автомобилиста

The Motorcycle Diaries

В РОЛЯХ
- Гаель Гарсия Берналь
- Родриго де ла Серне

РЕЖИССЕР
- Вальтер Саллес

80

Если вкратце, то это история о том, как человек, майки с лицом которого — самый ходовой товар на лотках улицы Арбат, стал тем, кем он стал. Режиссер Вальтер Саллес пересказал историю юности будущего революционера, взяв за основу книгу самого Че Гевары „Путешествие на мотоцикле“, записки его друга Альберто Гранадоса и материалы вдовы команданте Че.

Получилась искренняя и грустная история обо всем, что происходило в Латинской Америке в начале 50-х годов. При этом фильм грамотно разделен на две составные части: молодость Эрнесто Гевары, романтика, костры, красивые девушки и много текилы против астмы, бедноты, нищеты и рабства. Собственно, так и рождаются идеологии по принципу „всем по справедливости“. Гаэлю Гарсия Берналю, сыгравшему будущего Че, удалось передать все переживания своего героя настолько ярко, что иногда складывается ощущение, что революционер и не умер вовсе, а вот он. Играет сам себя. Не менее хорош друг команданте, Родриго Де Ла Серна. Саллес великолепно воссоздал и Латинскую Америку и Че Гевару. Надеемся, он не доберется до воссоздания революции...

ДИСК ★★★

Документальный фильм о Че Геваре.

Влад Буханцев

„РОМАНТИКА, КОСТРЫ, КРАСИВЫЕ ДЕВУШКИ И МНОГО ТЕКИЛЫ ПРОТИВ АСТМЫ, БЕДНОТЫ, НИЩЕТЫ И РАБСТВА“

ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ЧЕТВЕРКА

Лес Даунс

Les Dalton

В РОЛЯХ
- Эрик Жюдор
- Рамзи Бидиа
- Тиль Швайгер

РЕЖИССЕР
- Филипп Хайм

30

Если вы смотрели замечательного качества фильм „Адский небоскреб“, где Эрик и Рамзи сыграли до этого свои самые яркие роли, то вам, в целом, должно быть понятно, какого жанра этот фильм.

Главные герои по-прежнему непроходимо тупы, как, впрочем, и все остальные участники этой „экшн-комедии“. Не менее туп сюжет, в котором можно запутаться, поскольку сначала главные герои, братья Далтоны, решают ограбить банк, чтобы помочь своей маме, а затем им за каким-то чертом требуется волшебное сомбреро, без которого ну никак нельзя! А почему — непонятно, кстати. Да, еще очень важный момент: у братьев на хвосте висит шериф с гордым именем Лаки Люк, который... Ну, с его умственными способностями все понятно. Такой фильм можно пустить в передаче „Аншлаг“ для соответствующей аудитории. Не более того.

ДИСК ★

Влад Буханцев

„БРАТЬЯ ДАЛТОНЫ, РЕШАЮТ ОГРАБИТЬ БАНК, ЧТОБЫ ПОМОЧЬ СВОЕЙ МАМЕ“

PSM ПРЕДСТАВЛЯЕТ

ЗАЛ СЛАВЫ

Перед вами уникальная база данных. Здесь собраны все игры, отрецензированные в PSM за всю историю его существования. Владейте.

ТОП ПЯТЬ

ШУТЕРЫ ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА

1. TIMESPLITTERS 2
2. HALF-LIFE
3. DEUS EX
4. CALL OF DUTY
5. KILLZONE

ФАЙТИНГИ

1. SOUL CALIBUR 2
2. TEKKEN 4
3. HYPER STREET FIGHTER 2
4. FIGHT NIGHT 2004
5. MORTAL KOMBAT: DECEPTION

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

1. FINAL FANTASY X
2. DARK CHRONICLES
3. KINGDOM HEARTS
4. FINAL FANTASY X-2
5. DISGAEA: HOUR OF DARKNESS

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	РЕЙТИНГ	НАГРАДА
13 (XIII)	Ubisoft	87%	
2002 FIFA WORLD CUP	EA	71%	
7 BLADES	Konami	72%	
ACE COMBAT 4: SHATTERED SKIES	Namco	80%	
ACE COMBAT 5	Namco	79%	
ACTIVISION ANTHOLOGY	Activision	40%	
AGE OF EMPIRES 2	Konami	76%	
AGGRESSIVE INLINE	Acclaim	83%	
AIRBLADE	Sony	77%	
ALIAS	Acclaim	79%	
ALEX FERGUSON'S PLAYER MANAGER	3DO	65%	
ALL-STAR BASEBALL 2004	Acclaim	67%	
ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE	Atari	66%	
ALTER ECHO	THQ	66%	
AMPLITUDE	Sony	87%	
APE ESCAPE 2	SCEI	80%	
AQUA AQUA	SCI	71%	
ARCTIC THUNDER	Midway	58%	
ARC: TWILIGHT OF SPIRITS	Sony	68%	
ARMORED CORE 2: ANOTHER AGE	Metro	56%	
ARMY MEN AIR ATTACK: BLADE'S REVENGE	3DO	47%	
ARMY MEN RTS	3DO	56%	
ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2	3DO	40%	
ATHENS 2004	Sony	51%	
A-TRAIN 6	Midas	60%	
ATV OFFROAD FURY 2	THQ	73%	
ATV QUAD POWER RACING 2	Acclaim	68%	
ASTERIX AND OBELIX XXL	Atari	60%	
AUTO MODELLISTA	Capcom	80%	
BAD BOYS 2	Empire	51%	
BACKYARD WRESTLING	Eidos	45%	
BACKYARD WRESTLING 2	Eidos	46%	
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE	Virgin Interactive	70%	
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2	VU Games	82%	
BARBARIAN	VU Games	66%	
THE BARD'S TALE	Ubisoft	74%	
BASS STRIKE	THQ	64%	
BATMAN VENGEANCE	Ubisoft	48%	
BATMAN VS. THE ARMY OF TSU	Ubisoft	43%	
BATTLE ENGINE AQUILA	Atari	78%	
BATTLESTAR GALACTICA	Vivendi	59%	
BEN HUR: BLOOD OF BRAVES	Microids	42%	
BEYOND GOOD AND EVIL	Ubisoft	82%	
BIG MUTHA TRUCKERS	Empire	79%	
BIONICLE	EA	38%	
BLADE 2	Activision	51%	
BLOOD OMEN 2	Eidos	79%	
BLOODRAYNE	Vivendi	67%	
BLOODY ROAR 3	Virgin	79%	
BLOOD WILL TELL	Sega	60%	
BLOWOUT	Majesco	49%	
BMX XXX	Acclaim	58%	
BOMBERMAN KART	Konami	51%	
BOUNCER, THE	SCEE	66%	
BOXING CHAMPIONS	Midas	40%	
BREATH OF FIRE: DRAGON QUARTER	Capcom	70%	
BRITNEY'S DANCE BEAT	THQ	58%	
BROTHERS IN ARMS: THE ROAD TO HILL 30	Ubisoft	82%	
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS	Vivendi	74%	
BUJINGAI	Taito	62%	
BURNOUT	Acclaim	88%	
BURNOUT 2: POINT OF IMPACT	**Acclaim**	**91%**	
Изумительная гоночная аркада. Да здравствует аварийная езда!			
BURNOUT 3: TAKEDOWN	**EA**	**93%**	
Лучшая гоночная аркада на долгие-долгие годы.			
CABELA'S DANGEROUS HUNTS	Activision	57%	
CALL OF DUTY: FINEST HOUR	Activision	87%	
CAPCOM FIGHTING JAM	Capcom	53%	
CAPCOM VS SNK 2:			
MARK OF THE MILLENNIUM 2001	Capcom	83%	
CART FURY	Midway	65%	
CASPER: SPIRIT DIMENSIONS	TDK Mediactive	48%	
CASTLEWEEN	Wanadoo	45%	
CATWOMAN	EA	30%	
CEL DAMAGE OVERDRIVE	Play It	50%	
CENTRE COURT: HARD HITTER 2	Midas	62%	
CHAMPIONS OF NORRATH: REALMS OF EVERQUEST	Ubisoft	82%	
CHAMPIONS: RETURN TO ARMS	Ubisoft	69%	

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	РЕЙТИНГ	НАГРАДА
CHAOS LEGION	Capcom	86%	
CHOPLIFTER: CRISIS SHIELD	Xicat Interactive	48%	
CIRCUS MAXIMUS: CHARIOT WARS	THQ	55%	
CITY CRISIS	Take 2	62%	
CLOCK TOWER 3	Capcom	59%	
CLUB FOOTBALL	Codemasters	61%	
CLUB FOOTBALL 2	Codemasters	67%	
COLIN MCRAE RALLY 04	**Codemasters**	**92%**	
Переломный момент для раллийных симуляторов. Вы должны это видеть.			
COLD FEAR	Ubisoft	83%	
COLIN MCRAE RALLY 2005	Codemasters	88%	
COMBAT ELITE: WW2 PARATROOPERS	Acclaim	77%	
COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE	Eidos	79%	
CONFLICT: DESERT STORM	SCi	78%	
CONFLICT DESERT STORM 2	SCi	88%	
CONFLICT: VIETNAM	SCi	76%	
CONFLICT ZONE	Ubisoft	79%	
CONSTANTINE	SCi	60%	
CONTRA: SHATTERED SOLDIER	Konami Europe	52%	
CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX	Vivendi	66%	
CRASH 'N BURN	Eidos	46%	
CRASH TWINSANITY	Vivendi	49%	
CRAZY TAXI	Acclaim	80%	
CRICKET 2002	EA	41%	
CRIMSON SEA 2	Koei	70%	
CRIMSON TEARS	Capcom	74%	
CRISIS ZONE	Namco	59%	
CROUCHING TIGER, HIDDEN DRAGON	Ubisoft	35%	
CY GIRLS	Konami	74%	
DAKAR 2	Acclaim	50%	
DANCE UK	Big Ben	67%	
DANCING STAGE FUSION	Konami	67%	
DANCING STAGE MEGAMIX	Konami Europe	85%	
DARK ANGEL	Vivendi	45%	
DARK CHRONICLE	**SCEE**	**90%**	
Шедевр, стоящий на одной ступени пьедестала с Final Fantasy X.			
DARK CLOUD	Sony	81%	
DARK SUMMIT	THQ	56%	
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2	Acclaim	76%	
DEAD OR ALIVE 2	SCEE	83%	
DEAD TO RIGHTS	EA	70%	
DEATH BY DEGREES	Sony	42%	
DEFENDER	Midway	76%	
DEF JAM: FIGHT FOR NY	EA	86%	
DEF JAM VENDETTA	EA	75%	
DETONATOR	Midas	69%	
DESTRUCTION DERBY ARENAS	Sony	42%	
DEUS EX: THE CONSPIRACY	Eidos	88%	
DEVIL MAY CRY	**Capcom**	**90%**	
Концентрированная энергия. Быстро, зрелищно и очень вкусно.			
DEVIL MAY CRY 2	Capcom	72%	
DEVIL MAY CRY 3	Capcom	83%	
DIE HARD VENDETTA	Vivendi	54%	
DINO STALKER	Capcom	58%	
DISGAEA: HOUR OF DARKNESS	Koei	86%	
DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE	Disney	78%	
DISNEY'S STITCH: EXPERIMENT 626	Disney	64%	
DJ: DECKS & FX	Sony	74%	
DONALD DUCK PK	Ubisoft	64%	
DOWNFORCE	Titus	64%	
DOT HACK INFECTION: PART ONE	Atari	58%	
DOWNHILL DOMINATION	Codemasters	80%	
DRAGON BALL Z: BUDOKAI	Atari	60%	
DRAKENGARD	Take 2	75%	
DRAGON RAGE	3DO	43%	
DRAKAN: THE ANCIENTS' GATES	Sony	75%	
DRIV3R	**Atari**	**90%**	
Город, трафик и зверский рев двигателей. Стильный полицейский боевик.			
DRIVEN	Bam!	46%	
DRIVEN TO DESTRUCTION	Atari	65%	
DRIVING EMOTION TYPE-S	Squaresoft	57%	
DR MUTO	Midway	59%	
DROME RACERS	EA	50%	
DROPSHIP	Sony	75%	
DYNASTY TACTICS 2	Koei	69%	
DYNASTY WARRIORS 3: XTREME LEGENDS	Koei	69%	
DYNASTY WARRIORS 4	Koei	80%	
DYNASTY WARRIORS 4: EMPIRES	Koei	70%	

ЗОЛОТО: Рейтинг 90% и более. Абсолютная классика. | СЕРЕБРО: Рейтинг от 80% до 89%. Великолепные игры. | БРОНЗА: Рейтинг от 70% до 79%. Хорошие игры.

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	РЕЙТИНГ	НАГРАДА
DYNASTY WARRIORS 4: XTREME LEGENDS	Koei	70%	
ECCO THE DOLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE	Sony	52%	
EGGO MANIA	Kemco	40%	
EJAY CLUBWORLD	Empire	84%	
ENDGAME	Empire	49%	
ENGLAND INTERNATIONAL FOOTBALL	Codemasters	62%	
ENTER THE MATRIX	Atari	81%	
EOE: EVE OF EXTINCTION	Eidos	71%	
EPHEMERAL FANTASIA	Konami	80%	
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND	Activision	82%	
ESPN INTERNATIONAL TRACK & FIELD	Konami	63%	
ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS	Konami	55%	
ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT	Konami	68%	
ESPN NBA 2NIGHT 2002	Konami	72%	
ESPN NFL 2K5	Take Two	83%	
ESPN NHL 2K5	Take Two	71%	
ESPN NHL HOCKEY	Sega	78%	
ESPN X GAMES SKATEBOARDING	Konami	62%	
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING	Konami	70%	
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2	Konami	69%	
EVERBLUE 2	Capcom Eurosoft	56%	
EVERQUEST ONLINE ADVENTURES	SCEE	70%	
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK	THQ	68%	
EVOLUTION SKATEBOARDING	Konami	54%	
EVOLUTION SNOWBOARDING	Konami	43%	
EXTERMINATION	Sony	78%	
EXTREME-G 3	Acclaim	60%	
EYE TOY: PLAY	SCEE	82%	
EYETOY: PLAY 2	Sony	75%	
F1 2002	EA	84%	
F1 CAREER CHALLENGE	EA	58%	
F1 RACING CHAMPIONSHIP	Ubisoft	66%	
FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL	Interplay	46%	
FAME ACADEMY	Ubisoft	38%	
FANTAVISION	SCEE	85%	
FELLOWSHIP OF THE RING, THE	Vivendi	70%	
FERRARI F355 CHALLENGE	SCEE	67%	
FIFA 2005	EA	79%	
FIFA STREET	EA	63%	
FIGHT CLUB	Vivendi	19%	
FIGHT NIGHT 2004	EA	88%	
FINAL FANTASY X	SCEE	91%	
Лучшая часть легендарной серии. Точка.			
FINAL FANTASY 10-2	Square Enix	83%	
FINAL FANTASY XI (IMPORT)	Square Enix	85%	
FINDING NEMO	THQ	71%	
FIREBLADE	Midway	68%	
FIREFIGHTER FD18	Konami	76%	
FLAT OUT	Empire	77%	
FLIPNIC	Ubisoft	76%	
FORBIDDEN SIREN	Sony	80%	
FORD RACING 3	Empire	34%	
FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE	Atari	74%	
FORMULA ONE 2004	SCEE	65%	
FREAK OUT	Swing! AG Media	79%	
FREAKY FLYERS	Midway	77%	
FREEDOM FIGHTERS	EA	92%	
На ваших плечах лежит ответственность за боевой отряд. И лучше бы вам не облажаться.			
FREEKSTYLE	EA	59%	
FREESTYLE METAL X	EA	74%	
FREQUENCY	SCEE	64%	
FUR FIGHTERS	Acclaim	86%	
FUTURAMA	SCi	75%	
FUTURE TACTICS	Jo Wood	64%	
G1 JOCKEY 3	Koei UK	43%	
GALERIANS: ASH	Big Ben	50%	
GALLOP RACER	Zoo Digital	39%	
GALLOP RACER 2	Zoo Digital	34%	
GAMETRAK: DARK WIND	In2Games	55%	
GET ON DA MIC	Eidos	49%	
GETAWAY, THE	SCEE	78%	
GETAWAY: BLACK MONDAY, THE	Sony	71%	
GHOST RECON	Ubisoft	65%	
GHOST RECON: JUNGLE STORM	Ubisoft	75%	
GHOST RECON 2	Ubisoft	63%	
GIANTS: CITIZEN KABUTO	Interplay	80%	
GIFT	Acclaim	51%	
GITAROO MAN	THQ	79%	
GLADIUS	Activision	52%	
GOBLIN COMMANDER: UNLEASH THE HORDE	Jaleco	65%	
GOLDENEYE: ROGUE AGENT	EA	58%	
GRADIUS V	Konami	83%	
GRANDIA 2	Ubisoft	45%	
GRAND PRIX CHALLENGE	Atari	85%	
GRAND THEFT AUTO 3	Take 2	92%	
Живой город с тысячами машин и тоннами оружия. Шедевр.			
GRAND THEFT AUTO: VICE CITY	Rockstar	97%	
Музыка. Стиль. Машины. Свобода. Выше только звезды.			
GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS	Rockstar	99%	
Все просто: лучшая и главнейшая игра для PS2. Основа мироздания.			
GRAND TOUR RACING GT-R 400	Midas	53%	
GRAN TURISMO 3	SCEE	93%	
Этот гоночный симулятор-левиафан подарит вам много месяцев счастья.			
GRAN TURISMO 4	SCEE	92%	
Этот гоночный симулятор-левиафан подарит вам месяцев счастья ровно в три раза больше.			
GRAN TURISMO 4: PROLOGUE	Sony	79%	
GRAVITY GAMES BIKE: STREET, VERT, DIRT	Midway	48%	
GREAT ESCAPE, THE	SCi	73%	
GREGORY HORROR SHOW	Capcom	70%	
GROOVE RIDER	Play It	52%	
G-SURFERS	Midas	49%	
GTC: AFRICA	Rage	74%	

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	РЕЙТИНГ	НАГРАДА
GUILTY GEAR X2	Big Ben	84%	
GUILTY GEAR X2: RELOAD	Zoo Digital	66%	
GUMBALL 3000	SCi	73%	
GUNDAM: FEDERATION VS ZEON	Atari	39%	
GUNFIGHTER 2: REVENGE OF JESSE JAMES	Ubisoft	40%	
GUNGRAVE	Activision	68%	
GUN GRIFFON BLAZE	Virgin	70%	
HALF-LIFE	VIVENDI	90%	
Порт одной из лучших игр для персонального компьютера.			
HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS	EA	65%	
HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN	EA	76%	
HARRY POTTER: THE PHILOSOPHER'S STONE	EA	55%	
HAUNTED MANSION, THE	TDK Mediactive	70%	
HAVEN: CALL OF THE KING	Midway	81%	
HEADHUNTER	Sega	81%	
HEADHUNTER: REDEMPTION	Sega	53%	
HERDY GERDY	Eidos	69%	
HIGH HEAT MAJOR LEAGUE BASEBALL	3DO	71%	
HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	Eidos	89%	
HITMAN: CONTRACTS	EIDOS	90%	
История жизни обаятельного киллера. Бриллиант в вашей игроколлекции.			
HOTWHEELS VELOCITY X MAXIMUM JUSTICE	THQ	51%	
HULK, THE	Vivendi	70%	
HUNTER WAYWARD: THE RECKONING	Vivendi	30%	
HYPER STREET FIGHTER II: 15TH ANNIVERSARY EDT.	Capcom	89%	
ICO	SCEA	85%	
INCREDIBLES, THE	THQ	72%	
INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB	Activision	80%	
INDYCAR SERIES 2005	Codemasters	63%	
I-NINJA	SCEE	85%	
INTERNATIONAL CUE CLUB	Midas	56%	
ISLAND EXTREME STUNTS	SCEE	65%	
ISLE OF MAN TT SUPERBIKES	Jester	59%	
ISS3	Konami	78%	
ITALIAN JOB: LA HEIST, THE	Eidos	51%	
JADE COCOON 2	Ubisoft	70%	
JAK & DAXTER	Sony	85%	
JAK 2: RENEGADE	SCEE	93%	
Великолепный платформер, идеальный антидепрессант!			
JAK 3	Sony	88%	
JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING	EA	77%	
JAMES BOND 007 IN AGENT UNDER FIRE	EA	88%	
JAMES BOND 007 IN... NIGHTFIRE	EA	78%	
JET SKI RIDERS	Eidos	38%	
JONNY MOSELEY MAD TRIX	3DO	38%	
JUDGE DREDD: DREDD VS DEATH	Vivendi	83%	
JUICED	Acclaim	59%	
JUNGLE BOOK GROOVE PARTY	Ubisoft	50%	
JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS	Vivendi	61%	
KATAMARI DAMASHII	Namco	83%	
KARAOKE STAGE	Konami	85%	
KENGO	Ubisoft	60%	
KELLY SLATER'S PRO SURFER	Activision	75%	
KESSEN 2	KOEI	66%	
KILL.SWITCH	Sony	78%	
KILLZONE	Sony	88%	
KING ARTHUR	Konami	37%	
KING OF FIGHTERS 2000 / 2001	Ignition	73%	
KING OF ROUTE 66	Sega	44%	
KINGDOM HEARTS	SCEE	88%	
KING'S FIELD: THE ANCIENT CITY	Metro3D Inc	54%	
KLONOA 2	Namco	73%	
KNIGHT RIDER 2	Koch Media	21%	
KNOCKOUT KINGS 2001	EA	79%	
KNOCKOUT KINGS 2002	EA	83%	
KURI KURI MIX	Empire	78%	
KYA: DARK LINEAGE	Atari	73%	
LA PUCELLE TACTICS	Mastiff	80%	
LEGAIA 2: DUEL SAGA	Eidos	59%	
LEGEND OF KAY	Koch Media	69%	
LEGENDS OF WRESTLING 2	Acclaim	68%	
LEGION: LEGEND OF EXCALIBUR	Midway	70%	
LEGO RACERS 2	Lego Software	42%	
LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE	Vivendi	80%	
LEMONY SNICKET' S A SERIES OF UNFORTUNATE EVENTS	Activision	55%	
LE MANS 24 HOURS	Atari	73%	
LETHAL SKIES	THQ	63%	
LETHAL SKIES 2	Big Ben	68%	
LE TOUR DE FRANCE	Konami	75%	
LE TOUR DE FRANCE: CENTENARY EDITION	Konami	71%	
LMA MANAGER 2005	Codemasters	80%	
LONDON RACER: WORLD CHALLENGE	Davilex	59%	
LOONY TUNES SPACE RACE	Atari	65%	
LORD OF THE RINGS: THE THIRD AGE	EA	53%	
LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS	EA	76%	
LOTUS CHALLENGE	Virgin	60%	
MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER	Vivendi	79%	
MADDEN NFL 2005	EA	82%	
MAD MAESTROS	Eidos	70%	
MAFIA	Take Two	71%	
MALICE	Evolved Games	60%	
MARK OF KRI, THE	SCEA	74%	
MARVEL VS CAPCOM 2	Capcom	84%	
MASHED	Empire Int.	79%	
MASTER RALLYE	Microids	55%	
MAXIMO	Konami	84%	
MAXIMO VS THE ARMY OF ZIN	Konami	81%	
MAX PAYNE	Take 2	82%	
MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE	Rockstar	65%	
MDK2 ARMAGEDDON	Interplay	76%	
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	EA	89%	
MEGA MAN X8	Capcom	45%	

■ ЗОЛОТО: Рейтинг 90% и более. Абсолютная классика. | ■ СЕРЕБРО: Рейтинг от 80% до 89%. Великолепные игры. | ■ БРОНЗА: Рейтинг от 70% до 79%. Хорошие игры.

ТОП ПЯТЬ

ЭКСТРИМСПОРТ ФУТБОЛ

1. TONY HAWK'S PRO SKATER 3
2. SSX TRICKY
3. SSX3
4. TONY HAWK'S UNDERGROUND
5. DOWNHILL DOMINATION

ЗА РУЛЕМ

1. BURNOUT 3: TAKEDOWN
2. GRAN TURISMO 4
3. COLIN MCRAE RALLY 3
4. TOCA RACE DRIVER 2
5. WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 3

ФУТБОЛ

1. PRO EVOLUTION SOCCER 4
2. FIFA 2003
3. LMA MANAGER 2004/2005
4. RED CARD SOCCER
5. THIS IS FOOTBALL 2005

ЖИВЫЕ ЛЕГЕНДЫ

1. GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS
2. METAL GEAR SOLID 3
3. PRO EVOLUTION SOCCER 4
4. TIMESPLITTERS 2
5. SSX3

ГОСПОДА КОРИЧНЕВЫЕ

4X4 EVOLUTION 2	36%
18 WHEELER	36%
AIR RANGER RESCUE HELICOPTER	24%
ALPINE RACER 3	31%
ARMY MEN: GREEN ROGUE	18%
ATLANTIS 3: THE NEW WORLD	19%
BUTT UGLY MARTIANS: ZOOM OR DOOM	34%
CATWOMAN	30%
CAT IN THE HAT, THE	27%
CHARLIE'S ANGELS	14%
CRASHED	31%
CURSE: EYE OF ISIS, THE	24%
CYCLONE CIRCUS: POWER SAIL RACING	19%
DAVID BECKHAM SOCCER	24%
DISNEY'S DINOSAUR	35%
DNA: DARK NATIVE APOSTLE	37%
DONALD DUCK: QUACK ATTACK	29%
DRAGON'S LAIR 3D: SPECIAL ED	27%
ETERNAL RING	35%
EX ZEUS	30%
EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES	30%
FIGHTBOX	11%
FLINTSTONES, VIVA ROCK VEGAS	13%
FRANK HERBERT'S DUNE	22%
FROGGER BEYOND	35%
GAUNTLET	32%
CELEBRITY DEATHMATCH	33%
GODAI	26%
GO GO COPTER	37%
GO GO GOLF	15%
GRADIUS 3 & 4	29%
HIDDEN INVASION	21%
HUGO BUKKAZOOM	17%
INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER	07%
IRON ACES 2	17%
JET ION GP	07%
KIDZ SPORTS: BASKETBALL	21%
KNIGHT RIDER	27%
LAKEMASTERS EX	36%
LARGO WINCH: EMPIRE UNDER THREAT	11%
LONDON RACER 2	23%
MARY-KATE AND ASHLEY: SWEET 16 LICENSED TO DRIVE	33%
MUSIC MAKER	23%
POLAROID PETE	35%
POWERDROME: RACE OF CHAMPIONS	22%
POWERPUFF GIRLS, THE	29%
PRYZM: THE DARK UNICORN	15%

ТОП ПЯТЬ

ЛУЧШИЕ ИГРЫ ПО ВЕРСИИ КЕНА, ШТАТНОГО ГИНЕКОЛОГА РЕДАКЦИИ АНГЛИЙСКОГО PSM

1 METAL GEAR SOLID 3

Как-то раз в лесу жру я колбасу. А она, оказывается, – удав!

2 PRO EVO SOCCER 4

Футбол — хорошо. Лучше футбола нет ничего.

3 BURNOUT 3

Перед заездом люблю пару кубов обезболивающего внутримышечно.

4 ICO

Рыдал бы над этой игрой вечно. Такая, блин, трогательная.

5 GTA: SAN ANDREAS

Упомянул для порядка. А то ведь побьют.

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	РЕЙТИНГ	НАГРАДА
METAL GEAR SOLID 2	Konami	96%	
Игра, собравшая под своими знаменами орды идолопоклонников.			
METAL GEAR SOLID 3	Konami	97%	
Шпионского триллера лучше вам не найти даже на большом экране.			
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE	Konami	78%	
METAL SLUG 3	Playmore	79%	
MIAMI VICE	Atomic Planet	13%	
MICRO MACHINES	Atari	59%	
MIDNIGHT CLUB 2	Rockstar	80%	
MIDWAY ARCADE TREASURES	Midway	48%	
MIDWAY ARCADE TREASURES 2	Midway	71%	
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING	Codemasters	61%	
MINORITY REPORT	Activision	60%	
MISSION IMPOSSIBLE: OPERATION SURMA	Atari	59%	
MONKEY MANIA	Sony	69%	
MONSTERS, INC	Sony	41%	
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	Midway	85%	
MORTAL KOMBAT: DECEPTION	Midway	85%	
MOTO GP3	SCEE	74%	
MOTOR MAYHEM	Atari	63%	
MR GOLF	Midas Games	56%	
MR MOSKEETO	Eidos	52%	
MTV MUSIC GENERATOR 2	Codemasters	90%	
Музыкальная шкатулка. Отгружает изумительную попсу вагонами.			
MTX MOTOTRAX	Activision	79%	
MUMMY RETURNS, THE	Vivendi	46%	
MUSIC 3000	Jester Interactive	81%	
MX 2002	THQ	78%	
MX RIDER	Atari	62%	
MX SUPERFLY	THQ	72%	
MX UNLEASHED	THQ	75%	
MYSTIC HEROES	Koei UK	67%	
NANO BREAKER	Konami	59%	
NAVAL OPS: COMMANDER	Koei	68%	
NAVAL OPS: WARSHIP GUNNER	Koei	63%	
NBA 2K3	Atari	70%	
NBA BALLERS	Midway	82%	
NBA JAM	Acclaim	77%	
NBA LIVE 2004	EA	84%	
NBA STREET VOLUME 2	EA	85%	
NBA STREET VOLUME 3	EA	87%	
NEED FOR SPEED 2	EA	87%	
NEXT GENERATION TENNIS 2003	Wanadoo	55%	
NFL 2K3	Atari	78%	
NFL STREET	EA	64%	
NHL HITZ 2003	Midway	80%	
NHL HITZ: PRO	Midway	80%	
NIGHTSHADE	Sega	73%	
NINJA ASSAULT	SCEE	71%	
NO ONE LIVES FOREVER	Vivendi	71%	
NY RACE	Wanadoo	40%	
OBSCURE	Ubisoft	80%	
ONI	Take 2	62%	
ONIMUSHA 2	Capcom	89%	
ONIMUSHA 3	Capcom	92%	
Многоэтажный сюжет и графика, за которую не грех умереть.			
ONIMUSHA: BLADE WARRIORS	Capcom	75%	
OPERATION WINBACK	Koei	68%	
ORPHEN	Activision	56%	
OUTLAW GOLF 2	Take 2	78%	
PAC-MAN WORLD 2	SCEE	75%	
PARAPPA THE RAPPER 2	Sony	75%	
PARIS-DAKAR RALLY	Acclaim	60%	
PENNY RACERS	Midas	43%	
PERFECT ACE PRO TENNIS	Oxygen Int.	38%	
PETER PAN: LEGEND OF NEVERLAND	Sony	50%	
PITFALL: THE LOST EXPEDITION	Activision	71%	
PIRATES: LEGEND OF BLACK KAT	EA	38%	
PLAYBOY: THE MANSION	Ubisoft	51%	
POLICE 24/7	Konami	49%	
POOL MASTER	Take 2	45%	
POOL PARADISE	Awesome Studio	72%	
POOL SHARK 2	Zoo Digital	56%	
PORTAL RUNNER	3DO	55%	
PREMIER MANAGER	Zoo Digital	80%	
PREMIER MANAGER 2004/2005	Zoo Digital	63%	
PRIDE FC	THQ	75%	
PRIMAL	SCEE	79%	
PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN	Ubisoft	87%	
PRISONER OF WAR	Codemasters	73%	
PRO EVOLUTION SOCCER 4	Konami	94%	
Лучший из всех известных науке футбольных симуляторов.			
PROJECT EDEN	Eidos	86%	
PROJECT: SNOWBLIND	Eidos	83%	
PROJECT ZERO 2: CRIMSON BUTTERFLY	Tecmo	82%	
PRO RALLY 2002	Ubisoft	68%	
PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY	Midway	86%	
PTO IV	Koei	41%	

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	РЕЙТИНГ	НАГРАДА
THE PUNISHER	THQ	82%	
PUYO POP FEVER	Sega	85%	
QUAKE 3 REVOLUTION	Bullfrog	85%	
RAINBOW SIX 3	Ubisoft	77%	
RALLY CHAMPIONSHIP	SCi	56%	
RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS	Activision	68%	
RATCHET & CLANK	SCEE	91%	
Игра, сделанная с любовью. И с могучим профессионализмом.			
RATCHET & CLANK 2	SCEE	85%	
RATCHET & CLANK 3	Sony	92%	
Вершина эволюции платформеров про неправославную белочку.			
RAYMAN	Ubisoft	48%	
RAYMAN REVOLUTION	Ubisoft	68%	
RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC	Ubisoft	80%	
RC REVENGE PRO	Acclaim	56%	
READY 2 RUMBLE: ROUND 2	Midway	82%	
RED CARD	Midway	80%	
RED DEAD REVOLVER	Rockstar	86%	
RED FACTION	THQ	88%	
RED FACTION 2	THQ	85%	
REIGN OF FIRE	Bam!	71%	
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X	Capcom	80%	
RESIDENT EVIL: DEAD AIM	Capcom	68%	
RESIDENT EVIL SURVIVOR 2 CODE: VERONICA	Capcom	41%	
RESIDENT EVIL OUTBREAK	Capcom	86%	
RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE 2	Capcom	71%	
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN OP. RESURRECTION	Activision	0%	
REZ	Sony	66%	
RIBBIT KING	Atari	22%	
RICHARD BURNS RALLY	SCi	66%	
RIDGE RACER 5	Namco	72%	
RIDING SPIRITS	Bam!	46%	
RIDING SPIRITS 2	Capcom	48%	
RING OF RED	Konami	74%	
RISE TO HONOUR	Sony	71%	
ROBOTECH: BATTLECRY	TDK Mediactive	69%	
ROBOT WARS: ARENAS OF DESTRUCTION	BBC	63%	
ROADKILL	Terminal Reality	72%	
ROCKY	Rage	84%	
ROCKY LEGENDS	Ubisoft	66%	
ROGUE OPS	Kemco	38%	
ROLLERCOASTER WORLD	Midas	50%	
ROMANCE OF THE THREE KINGS VIII	Koei	70%	
R: RACER EVOLUTION	NAMCO	37%	
RTX RED ROCK	LucasArts	55%	
RUGBY 2004	EA	81%	
RUMBLE RACING	EA	76%	
RUMBLE ROSES	Konami	69%	
RUNE: VIKING WARLORD	Take 2	56%	
RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURE	Tecmo	78%	
SAMURAI	Bam!	74%	
SAMURAI JACK: THE SHADOW OF AKU	Sega	59%	
SAMURAI WARRIORS	EA	80%	
SAMURAI WARRIORS: XTREME LEGENDS	Koei	66%	
SAVAGE SKIES	Big Ben	67%	
SCOOBY-DOO: NIGHT OF 100 FRIGHTS	THQ	64%	
SCOOBY DOO: MYSTERY MAYHEM	THQ	51%	
SCRABBLE 2003 EDITION	Ubisoft	64%	
SECOND SIGHT	Codemasters	90%	
Грамотный дизайн, умный сюжет. Классический триллер.			
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	LucasArts	76%	
SEEK & DESTROY	Play It	69%	
SEGA BASS FISHING DUEL	Acclaim	55%	
SEGA SUPERSTARS	Sega	80%	
SERIOUS SAM: NEXT ENCOUNTER	Take Two	74%	
SHADOW HEARTS: COVENANT	Midway	84%	
SHADOW MAN: 2ECOND COMING	Acclaim	68%	
SHADOW OF MEMORIES	Konami	80%	
SHADOW OF ROME	Capcom	85%	
SHARK TALE	Activision	29%	
SHELLSHOCK: NAM '67	Eidos	71%	
SHIFTERS	3DO	40%	
SHINOBI	EA	75%	
SHOX	EA	61%	
SHREK 2	Activision	78%	
SHREK SUPER PARTY	TDK Mediactive	58%	
SHOWDOWN: LEGENDS OF WRESTLING	Acclaim	72%	
SILENT HILL 2	Konami	88%	
SILENT HILL 3	Konami	87%	
SILENT HILL 4: THE ROOM	Konami	74%	
SILENT SCOPE 3	Konami	54%	
SILPHEED	Working Design	51%	
SIMPSONS HIT AND RUN	Vivendi	77%	
SIMPSONS ROAD RAGE, THE	EA	76%	
SIMS, THE	EA	85%	
SIMS: BUSTIN' OUT, THE	EA	79%	

ЗОЛОТО: Рейтинг 90% и более. Абсолютная классика. | СЕРЕБРО: Рейтинг от 80% до 89%. Великолепные игры. | БРОНЗА: Рейтинг от 70% до 79%. Хорошие игры.

RC SPORTS COPTER CHALLENGE	36%
RUNABOUT 3	22%
SCORPION KING, THE:	
RISE OF THE AKKADIAN	23%
SEGA SOCCER SLAM	36%
SEVEN SAMURAI 20XX	33%
SHADOW OF ZORRO	35%
SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER	35%
SIMPSONS SKATEBOARDING, THE	09%
SKY SURFER	29%
SPACE INVADERS: INVASION DAY	30%
SPEED CHALLENGE: JACQUES	
VILLENEUVE'S RACING VISION	23%
SUNNY GARCIA SURFING	33%
SUPERCAR STREET CHALLENGE	36%
SURFING H3O	32%
SVEN-GORAN ERIKSSON'S	
WORLD CUP CHALLENGE	08%
TETRIS WORLDS	32%
TERMINATOR 3: ROTM	35%
TOP ANGLER	22%
TWIN CALIBER	32%
WARRIORS OF MIGHT & MAGIC	24%
WDL WAR JETZ	29%

ТОП ПЯТЬ

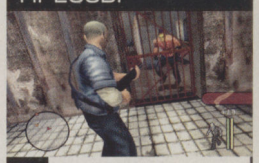
ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	РЕЙТИНГ	НАГРАДА
SINGSTAR	SCEE	90%	
Видеоигра для людей, которые не играют в видеоигры.			
SINGSTAR PARTY	Sony	85%	
SKY ODYSSEY	SCEE	79%	
SLAM TENNIS	Atari	77%	
SLED STORM	EA	76%	
SLY RACCOON	SCEE	80%	
SLY 2: BAND OF THIEVES	SONY	81%	
SMASH CARS	Metro 3D	54%	
SMASH COURT TENNIS: PRO TOURNAMENT 2	Sony	85%	
SMUGGLER'S RUN	Take 2	75%	
SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY	Take 2	77%	
SNK VS CAPCOM: SVC CHAOS	SNK	78%	
SOCOM: US NAVY SEALS	SCEA	82%	
SOCOM 2: US NAVY SEALS	SCEE	90%	
Драматически глубокий симулятор спецназа. Встаньте в строй по-хорошему.			
SOLDIER OF FORTUNE: GOLD EDITION	Codemasters	64%	
SONIC HEROES	Sega	66%	
SOS: THE FINAL ESCAPE	Agetec	81%	
SOUL CALIBUR 2	Namco	93%	
Лучший файтинг, который только можно купить за деньги.			
SONIC MEGA COLLECTION PLUS	Sega	69%	
SOUL REAVER 2	Eidos	78%	
SPAWN ARMAGEDDON	EA	69%	
SPEED KINGS	Acclaim	55%	
SPHINX AND THE CURSED MUMMY	THQ	64%	
SPIDER-MAN: THE MOVIE	Activision	70%	
SPIDER-MAN 2	Activision	92%	
Лучший клон GTA. Лучшая игра по фильму. Лучшая игра про супергероя.			
SPLASHDOWN	Atari	75%	
SPLASHDOWN 2: RIDERS GONE WILD	THQ	75%	
SPLINTER CELL	Ubisoft	91%	
Шпионская классика в поистине потрясающем графическом исполнении.			
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW	Ubisoft	88%	
SPONGEBOB SQUAREPANTS MOVIE, THE	THQ	43%	
SPONGEBOB SQUAREPANTS: MOVIN' WITH FRIENDS	THQ	29%	
SPY FICTION	Sammy	75%	
SPY HUNTER 2	Midway	67%	
SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY	Universal	68%	
SSX TRICKY	EA	95%	
Снег, горы, сноуборды и неисчерпаемый поток фанка. Ubercool!			
SSX3	EA	94%	
Одна из тех немногих гениальных игр, которые учат любить жизнь.			
STAR OCEAN 3	Ubisoft	85%	
STARSKY & HUTCH	Empire	77%	
STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE	Codemasters	75%	
STAR WARS: BATTLEFRONT	Activision	77%	
STAR WARS: BOUNTY HUNTER	Activision	62%	
STAR WARS: JEDI STARFIGHTER	Activision	80%	
STAR WARS: STARFIGHTER	Activision	85%	
STAR WARS: THE CLONE WARS	Activision	69%	
STATE OF EMERGENCY	Take 2	75%	
STREET FIGHTER EX3	Capcom	79%	
STREET HOOPS	Activision	64%	
STUNT GP	Titus	38%	
STUNTMAN	Atari	74%	
SUFFERING, THE	Midway	86%	
SUIKODEN 3	Konami	66%	
SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL	Acclaim	56%	
SUMMONER	THQ	70%	
SUMMONER 2	THQ	73%	
SUM OF ALL FEARS, THE	Ubisoft	57%	
SUPER BUST-A-MOVE	Acclaim	78%	
SUPERFARM	Ignition	60%	
SUPERMAN: SHADOW OF APOKOLIPS	Atari	48%	
SUPER TRUCKS	Jester	45%	
SWAT GLOBAL STRIKE TEAM	Vivendi	82%	
SWING AWAY GOLF	EA	70%	
SX SUPERSTAR	Acclaim	53%	
SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN	SCEA	75%	
TAK AND THE POWER OF JUJU	THQ	70%	
TAZ: WANTED	Atari	70%	
TD OVERDRIVE	Atari	64%	
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	Konami	56%	
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2: BATTLE NEXUS	Konami	23%	
TEKKEN 4	SCEE	90%	
Эта файтинг-серия оглушительно гремела на PS. Чем занимается и на PS2.			
TEKKEN TAG TOURNAMENT	SCEE	87%	
TENCHU: WRATH OF HEAVEN	Activision	70%	
TERMINATOR: DAWN OF FATE	Atari	49%	
TERMINATOR 3: REDEMPTION	Atari	66%	
TEST DRIVE: OFFROAD WIDE OPEN	Atari	44%	
THEME PARK WORLD	EA	68%	
THING, THE	Vivendi	83%	
THIS IS FOOTBALL 2004	Sony	75%	
THIS IS FOOTBALL 2005	Sony	68%	

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	РЕЙТИНГ	НАГРАДА
THUNDERHAWK: OPERATION PHOENIX	Eidos	70%	
TIGER WOODS PGA TOUR 2004	EA	81%	
TIGER WOODS PGA TOUR 2005	EA	82%	
TIME CRISIS 2	Sony	78%	
TIMESPLITTERS 2	EIDOS	95%	
Отличнейший многопользовательский шутер, с неплохой сингл-составляющей.			
TIMESPLITTERS 3: FUTURE PERFECT	EA	90%	
Все еще умопомрачительная, но значительно более выхолощенная. И все же — суперигра.			
TOCA RACE DRIVER	Codemasters	82%	
TOCA RACE DRIVER 2	Codemasters	90%	
Весь мыслимый автоспорт в одной-единственной игре.			
TOKYO ROAD RACE	Midas	45%	
TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS	Eidos	58%	
TONY HAWKS UNDERGROUND 2	Eidos	89%	
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	Activision	94%	
Здесь — все лучшее из предыдущих частей серии. И много чего еще.			
TOP GEAR DARE DEVIL	Planet	62%	
TOP GUN: COMBAT ZONE	Virgin	67%	
TOTAL CLUB MANAGER 2005	EA	56%	
TOTAL IMMERSION RACING	Empire	74%	
TRANSFORMERS	Atari	84%	
TRANSWORLD SURF	Atari	72%	
TREASURE PLANET	Sony	75%	
TRIBES: AERIAL ASSAULT	Vivendi	74%	
TRUE CRIME	Activision	74%	
TUROK EVOLUTION	Acclaim	71%	
TWISTED METAL: BLACK	Sony	80%	
TY THE TASMANIAN TIGER 2	EA	38%	
U MOVE SUPER SPORTS	Konami	63%	
UEFA CHALLENGE	Atari	56%	
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2001-2002	Take Two	48%	
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005	EA	62%	
UEFA EURO 2004	EA	70%	
UFC: SUDDEN IMPACT	Take 2	70%	
UFC: THROWDOWN	Ubisoft	75%	
UNDER THE SKIN	Capcom	70%	
UNLIMITED SAGA	Atari	41%	
UNREAL TOURNAMENT	Atari	82%	
URBAN FREESTYLE SOCCER	Acclaim	72%	
URBZ – SIMS IN THE CITY, THE	EA	50%	
USA RACER	Davilex	37%	
VAMPIRE NIGHTS	SCEE	59%	
VAN HELSING	VU Games	67%	
VEXX	Acclaim	73%	
VIB RIPPLE	Sony	58%	
VICTORIOUS BOXERS	Empire	80%	
VIETCONG: PURPLE HAZE	Gathering	71%	
VIEWTIFUL JOE	Capcom	88%	
VIEWTIFUL JOE 2	Capcom	85%	
VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION	Sega	87%	
VIRTUAL-ON: MARZ	Sega	56%	
VIRTUA TENNIS 2	Acclaim	88%	
V-RALLY 3	Atari	81%	
WACKY RACES	Atari	63%	
WAKEBOARDING UNLEASHED: FT. SHAUN MURRAY	Activision	65%	
WALLACE AND GROMIT IN PROJECT ZOO	Bam!	69%	
WARHAMMER 40,000: FIRE WARRIOR	THQ	65%	
WAR OF THE MONSTERS	SCEE	69%	
WAY OF THE SAMURAI	Capcom	80%	
WDL THUNDER TANKS	3DO	69%	
WHIPLASH	Eidos	72%	
WHITEOUT	Konami	45%	
WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE 2	Eidos	53%	
WILD ARMS 3	Ubisoft	71%	
WILD WILD RACING	Rage	71%	
WINNING ELEVEN 7 INTERNATIONAL	Konami	89%	
WINNING ELEVEN 8	Konami	92%	
Упс. Еще один гениальный футбольный симулятор от Konami!			
WIPEOUT FUSION	Sony	73%	
WOODY WOODPECKER: ESC. FROM BUZZ BUZZARD'S PK	Cryo	49%	
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2004	Codemasters	80%	
WORLD CHAMPIONSHIP RUGBY	Acclaim	55%	
WORLD WAR ZERO: IRONSTORM	MC2	77%	
WORMS 3D	Sega	80%	
WORMS: FORTS	Atari	54%	
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 4	SCEE	87%	
WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS	Activision	38%	
WWE CRUSH HOUR	THQ	49%	
WWE SMACKDOWN! SHUT YOUR MOUTH	THQ	82%	
WWE SMACKDOWN! VS. RAW	THQ	85%	
WWF SMACKDOWN! JUST BRING IT	THQ	80%	
XGRA: EXTREME G	Acclaim	75%	
X-MEN LEGENDS	Activision	69%	
X-MEN: NEXT DIMENSION	Activision	67%	
X-MEN: WOLVERINE'S REVENGE	Activision	75%	
X SQUAD	EA	59%	

ПОЗОР ПО ЛИЦЕНЗИИ

1. KING ARTHUR
2. MIAMI VICE
3. VAN HELSING
4. TURTLES 2: BATTLE NEXUS
5. CONSTANTINE

ГЕРОИ НЕПРОФИЛЬНОЙ ПРЕССЫ



1. MANHUNT
2. GTA: SAN ANDREAS
3. THE PUNISHER
4. THE GETAWAY: BLACK MONDAY
5. BACKYARD WRESTLING

ОСНОВНОЙ ИНСТИНКТ

1. RUMBLE ROSES
2. LEISURE SUIT LARRY
3. OUTLAW GOLF 2
4. PLAYBOY: THE MANSION
5. SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL

УЧЕБНИК ИСТОРИИ

1. ANCIENT ROME (SHADOW OF ROME)
2. WORLD WAR 1 (BROTHERS IN ARMS)
3. FEUDAL JAPAN (KESSEN II)
4. ANCIENT CHINA (DYNASTY WARRIORS)
5. MEDIEVAL TIMES (BARBARIAN)

ЗОЛОТО: Рейтинг 90% и более. Абсолютная классика. | СЕРЕБРО: Рейтинг от 80% до 89%. Великолепные игры. | БРОНЗА: Рейтинг от 70% до 79%. Хорошие игры.

КОНИ В ЯБЛОКАХ

APPLE IBOOK G4 12”

Маленький, надежный, энергоэкономичный, стильный и недорогой. Даже циничные мы не можем найти для него ни одного плохого слова.

„ЕСЛИ ВАМ НУЖЕН ВТОРОЙ НОУТБУК ДЛЯ КОМАНДИРОВОК, СЧИТАЙТЕ, ЧТО ВЫ ЕГО УЖЕ НАШЛИ“

ОСОБАЯ ПРИМЕТА

Какие бы технологические пертурбации ни происходили с „Макинтошами“, самое главное в них остается неизменным. Мы говорим сейчас о фирменной операционной системе MacOS. Вам, конечно, хочется знать, как проходит процесс адаптации к ней закоренелого виндовс-пользователя. Тяжко проходит, чего уж скрывать. При этом удобство по сравнению с Windows, честно говоря, весьма сомнительное. Что касается сверхнадежности и сверхустойчивости MacOS ко взлому, то здесь, очевидно, действует эффект неуловимого Джо, который никому не нужен.

ТИХИЙ, НО ПРОНИКНОВЕННЫЙ

Нельзя сказать, чтобы iBook G4 мог похвастаться каким-то нестерпимо прекрасным и сочным звуком. В то же время при всей своей небогатырской громкости он вполне качественный и отлично подходит для индивидуального просмотра фильмов на DVD.

ПРИВЫЧКА — ВТОРАЯ НАТУРА

Для человека, поднаторевшего в работе с клавиатурами „обыкновенных“ wintel’овских ПК, переход на „Мак“ будет проходить в полном соответствии со стихотворением про „первый раз в первый класс“. За первые три дня общения с iBook желание расколотить его об стенку, а затем растоптать ногами будет возникать у вас каждые полчаса. Потом полегчает. А спустя неделю вы и вовсе влюбитесь в новую раскладку. Как бы это получше сравнить... Это как для правши научиться вдруг так же ловко владеть левой рукой, как и правой. Хотя тачпад с одной клавишей — это все равно извращение.

ГРЯЗИ НЕ БОИТСЯ

Несмотря на свой хрупкий внешний вид и подчеркнуто аристократическую бледность, iBook с 12-дюймовым экраном представляется идеальным помощником в любой офисной работе. Он надежен, не виснет, не склонен ломаться от падения на пол, бесшумен и до крайности элегантен. И все это за более чем разумные деньги.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

ПРОЦЕССОР: 1,2 ГГц, Power PC G4
ОЗУ: 256 Мб
ЖЕСТКИЙ ДИСК: 30 Гб
ДИСПЛЕЙ: 12 дюймов
РАЗМЕРЫ: 285x230x34,2 мм
ВЕС: 2,2 кг

ЦЕНА $900

ВЫВОД

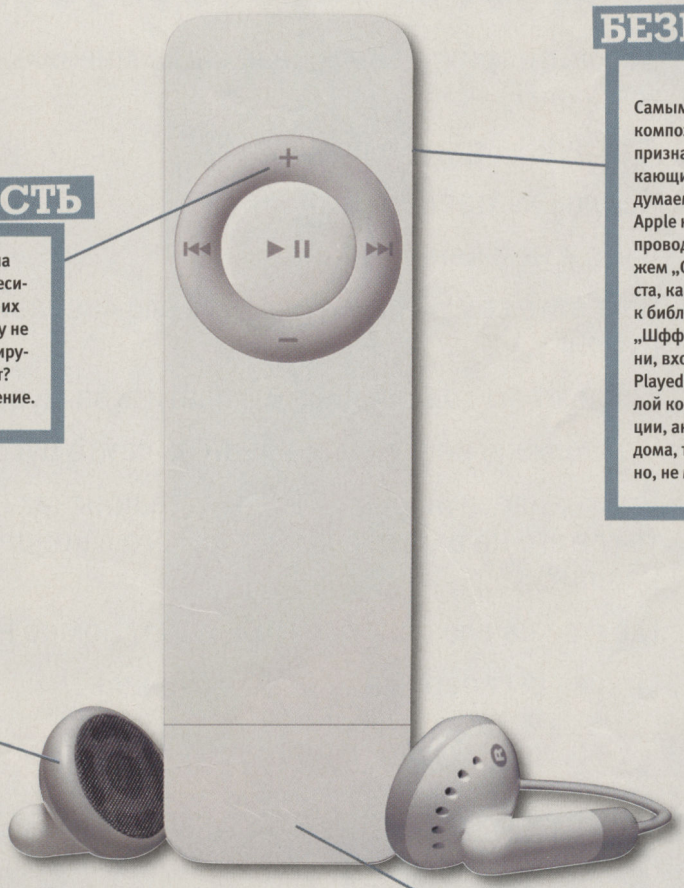
Незаменим в качестве второго ноутбука для путешествий. Если проводить аналогии с миром машин, то мы получим свой вариант „Мини Купера“.

Давно и безвозвратно минули времена, когда „Маки“ считались пришельцами с другой планеты и автоматически приравнивались средним пользователем к ужасным марсианским треножникам из уэлсовско-спилберговской „Войны миров“. Но ничего не стоит на месте. И вот уже „айподы“ стали самым что ни на есть мейнстримом, а компьютеры Apple на всех парах переводятся под интеловские знамена. Самое время взглянуть на „вражескую“ продукцию другими глазами.

IPOD SHUFFLE

Отличный MP3-плеер с беспрецедентным дизайном по сверхдемократичной цене.

„КТО БЫ МОГ ПОДУМАТЬ, ЧТО ОТСУТСТВИЕ В ПЛЕЕРЕ ДИСПЛЕЯ НЕ ЯВЛЯЕТСЯ БОЛЬШИМ НЕДОСТАТКОМ“



ПОТРЯСАЮЩАЯ НЕЧУСТВИТЕЛЬНОСТЬ

Если вы до сих пор питаете какие-то иллюзии на предмет оснащенности плеера сенсорным колесиком управления, как у старших братьев, то мы их сейчас развеем. Колесико у iPod Shuffle ни разу не сенсорное, а традиционно механическое, реагирующее только на нажатия. И что из этого следует? Ровным счетом ничего, просто примите к сведение.

БЕЗГЛАЗЫЙ

Самым спорным моментом в технологической композиции „Шаффла“ однозначно следует признать отсутствие у плеера дисплея. О возникающих в силу такого расклада проблемах вы, думаем, догадаетесь и сами. Тем не менее, Apple нашла изящный выход из положения, сопроводив лонч своего нового продукта месседжем „Он знает, что тебе нравится“. Идея проста, как и все гениальное: будучи подсоединен к библиотеке iTunes на вашем компьютере, „Шффл“ по умолчанию скачивает из нее песни, входящие в списки Top Rated и Recently Played. Таким образом в недрах маленькой белой коробочки разом оказываются композиции, активнее всего прослушиваемый вами дома, то есть, самые любимые. Если вы, конечно, не мазохист.

КИТАЙСКОЕ КАЧЕСТВО

Невзирая на то, что надпись на корпусе плеера поначалу и огорошивает откровенным признанием в том, что плеер хоть и „Designed by Apple in California“, но made все-таки „in China“, качество как самого плеера, так и наушников и вообще всей мелочевки не вызывает ни малейших нареканий. Звук очень чистый. Возможно, ему не помешало бы быть чуть более громким, но заметно это разве что во время особо истеричного соприкосновения вагона метро с рельсами.

СЫТ БОЖЬИМ ДУХОМ

Заряжается „Шаффл“ через стандартный USB-разъем, скрытый на фотографии защитным колпачком. Это очень удобно, ибо представить в жизни современного человека ситуацию, когда означенный разъем ему никак не доступен, довольно-таки сложно. Пользователю же в свою очередь не надо думать о замене аккумуляторов и тому подобных мирских вещах. К слову сказать, заряжается плеер очень быстро — буквально за полчаса.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

ОБЪЕМ ПАМЯТИ: 512 Мб, 1Гб
ВЕС И ГАБАРИТЫ: а-ля Дюймовочка
ВЫВОД: Крайне удобный и неприхотливый в использовании айподик. Недостатков практически не имеет. Отлично подходит для людей, слушающих песню за песней и не парящихся по поводу непредсказуемости плей-листа.

ЦЕНА $120-175

в зависимости от емкости

Анкета! Анкета!

ПОВЛИЯЙ НА ЖИЗНЬ ЛЮБИМОГО ЖУРНАЛА!

Не проходите мимо!

Друзья, не поленитесь, пожалуйста, ответить на вопросы нижеследующей анкеты и прислать все, что вы наотвечали, в любом удобном для вас виде. Хотите — по электронке на адрес psm@mediasign.ru, хотите — бумажной почтой по указанным в выходных данных координатам. Отдельные счастливчики, чьи ответы поразят нас честностью, дельностью и полнотой, получат небольшой, но приятный подарок — полугодовую подписку на журнал PSM.

1. Назовите три главных, по вашему мнению, достоинства журнала.
2. А теперь — три его недостатка.
3. Чего не хватает PSM?
4. А что в нем явно лишнее?
5. Назовите самую любимую и самую «ненавистную» его рубрику.
6. Сколько вы согласились бы платить за журнал с DVD?
7. Что должны непременно быть на сайте русского PSM?
8. Приходилось ли вам „побегать“ в поисках PSM? Если да, то где его не оказалось и где вы его в конце концов нашли?
9. Где и за какую цену вы купили этот номер PSM?
10. Откуда вы впервые узнали о журнале?

ЭЙ, А ПОЧЕМУ ЭТО ВЫ ЕЩЕ СИДИТЕ И НИ ЧЕРТА НЕ ДЕЛАЕТЕ?

WORMS 4
МАЧЕМ
ИЮЛЬ
Пн. 4 11 18 25
Вт. 5 12 19 26
Ср. 6 13 20 27
Чт. 7 14 21 28
Пт. 1 8 15 22 29
Сб. 2 9 16 23 30
Вс. 3 10 17 24 31
АВГУСТ
Пн. 1 8 15 22 29
Вт. 2 9 16 23 30
Ср. 3 10 17 24 31
Чт. 4 11 18 25
Пт. 5 12 19 26
Сб. 6 13 20 27
Вс. 7 14 21 28
TEAM17
Codemasters
GENIUS AT PLAY

ИЮЛЬ
Пн. 4 11 18 25
Вт. 5 12 19 26
Ср. 6 13 20 27
Чт. 7 14 21 28
Пт. 1 8 15 22 29
Сб. 2 9 16 23 30
Вс. 3 10 17 24 31
WORMS 4
МАЙХЕМ
АВГУСТ
Пн. 1 8 15 22 29
Вт. 2 9 16 23 30
Ср. 3 10 17 24 31
Чт. 4 11 18 25
Пт. 5 12 19 26
Сб. 6 13 20 27
Вс. 7 14 21 28
TEAM17
Codemasters
GENIUS AT PLAY

ИЮЛЬ	
Пт.	1
Сб.	2
Вс.	3
Пн.	4
Вт.	5
Ср.	6
Чт.	7
Пн.	8
Сб.	9
Вс.	10
Пн.	11
Вт.	12
Ср.	13
Чт.	14
Пн.	15
Сб.	16
Вс.	17
Пн.	18
Вт.	19
Ср.	20
Чт.	21
Пн.	22
Сб.	23
Вс.	24
Пн.	25
Вт.	26
Ср.	27
Чт.	28
Пн.	29
Сб.	30
Вс.	31

АВГУСТ	
Пн.	1
Вт.	2
Ср.	3
Чт.	4
Пн.	5
Сб.	6
Вс.	7
Пн.	8
Вт.	9
Ср.	10
Чт.	11
Пн.	12
Сб.	13
Вс.	14
Пн.	15
Вт.	16
Ср.	17
Чт.	18
Пн.	19
Сб.	20
Вс.	21
Пн.	22
Вт.	23
Ср.	24
Чт.	25
Пн.	26
Сб.	27
Вс.	28
Пн.	29
Вт.	30
Ср.	31

TOTAL OVERDOSE™

SCi GAMES

ИЮЛЬ	
Пт.	1
Сб.	2
Вс.	3
Пн.	4
Вт.	5
Ср.	6
Чт.	7
Пн.	8
Сб.	9
Вс.	10
Пн.	11
Вт.	12
Ср.	13
Чт.	14
Пн.	15
Сб.	16
Вс.	17
Пн.	18
Вт.	19
Ср.	20
Чт.	21
Пн.	22
Сб.	23
Вс.	24
Пн.	25
Вт.	26
Ср.	27
Чт.	28
Пн.	29
Сб.	30
Вс.	31

АВГУСТ	
Пн.	1
Вт.	2
Ср.	3
Чт.	4
Пн.	5
Сб.	6
Вс.	7
Пн.	8
Вт.	9
Ср.	10
Чт.	11
Пн.	12
Сб.	13
Вс.	14
Пн.	15
Вт.	16
Ср.	17
Чт.	18
Пн.	19
Сб.	20
Вс.	21
Пн.	22
Вт.	23
Ср.	24
Чт.	25
Пн.	26
Сб.	27
Вс.	28
Пн.	29
Вт.	30
Ср.	31

TOTAL OVERDOSE™

SCI GAMES

PlayStation®

PC GAMER

Журнал для взрослых и умных

ЧИТАЙТЕ В ЛЕТНЕМ ИЮЛЬСКОМ НОМЕРЕ PC GAMER

QUAKE 4. Главный проект обозримого будущего. Мощнейший шутер на технологии Doom 3 – вы просто не поверите своим глазам. Вы будете шокированы, напуганы и бесповоротно счастливы.

S.T.A.L.K.E.R. Локомотив российской игроразработки. Игра, заставляющая взволнованно дышать фанатов по всему миру. Последние подробности, как водится, -- только в журнале PC Gamer.

Grand Theft Auto San Andreas. Фантастически детальный мир Калифорнии, в котором вот уже полгода живут обладатели PlayStation, наконец-то приходит на персональные компьютеры. PC Gamer держит руку на пульсе.

Xenus. Точка кипения. Еще один амбициозный русскоязычный проект. Похоже, украинские соседи Deep Shadows сделали самую противоречивую игру года. Подробности – только у нас.

ПЛЮС! Как всегда на своем месте вас ожидают постоянные рубрики, посвященные самому горячему игровому железу и самым модным играм для мобильных телефонов.

ВНУТРИ ВСЕГДА DVD
с самыми последними играми и роликами!

ЗА КУЛИСАМИ E3
MIDNIGHT CLUB 3 НА PSP
BATMAN BEGINS ПОЛУЧАЕТ РЕЦЕНЗИЮ

В следу

В СЛЕДУЮЩЕМ МЕСЯЦЕ МЫ СНОВА ВСЕХ СДЕЛАЛИ. ЭТО УЖЕ ДАЖЕ НЕ СМЕШНО

DESTROY ALL HUMANS

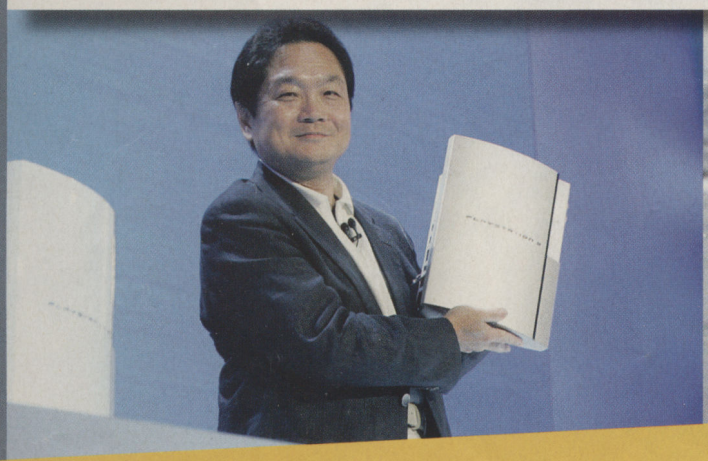
Самая правдивая рецензия на свете. Подготовьтесь к ней хорошенько путем троекратного просмотра спилберговской „Войны миров".

BLACK

Журнал PSM готов порадовать своих читателей эксклюзивным материалом на тему самого ожидаемого FPS года. Скрестите Burnout с Killzone — и вы получите то самое.

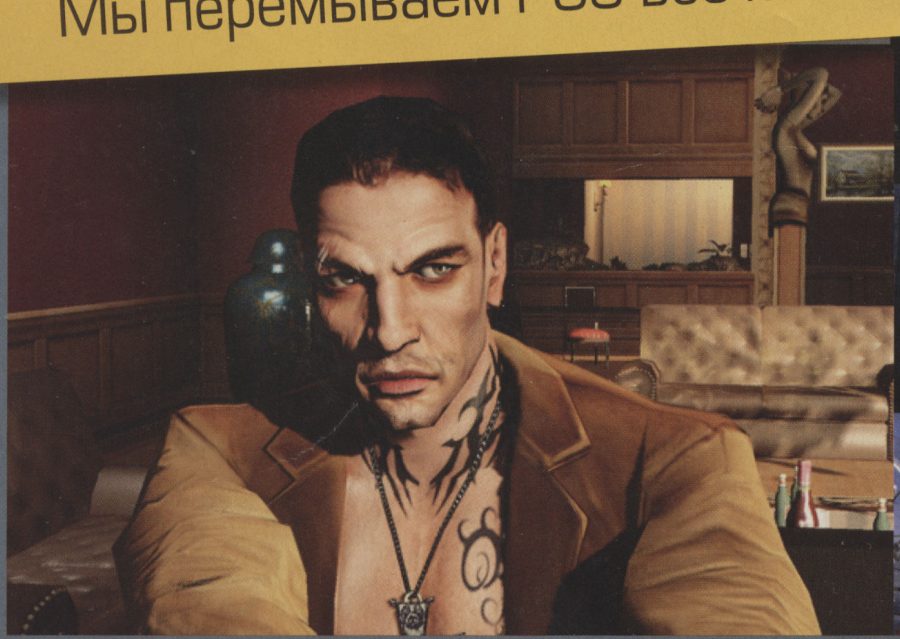
WORMS 4: MAYHEM

Червячки возвращаются на наши с вами телевизоры. Зачем они это делают и стоит ли их туда пускать, читайте в свежайшем ревью.



PLAYST

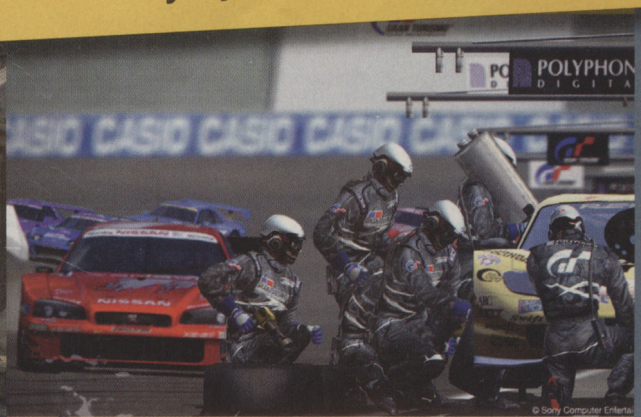
Мы перемываем PS3 все косточки! Главные игры, тех.



...ющем месяце

ATION 3®

спецификации и наши размышления о будущем индустрии!



ДАЖЕ НЕ ВЗДУМАЙТЕ ПРОПУСТИТЬ АВГУСТОВСКИЙ PSM НА 96 СТРАНИЦАХ! В ПРОДАЖЕ С 9 АВГУСТА!

КАКАЯ ЖЕ КОНСОЛЬ НА САМОМ ДЕЛЕ DA BEST?

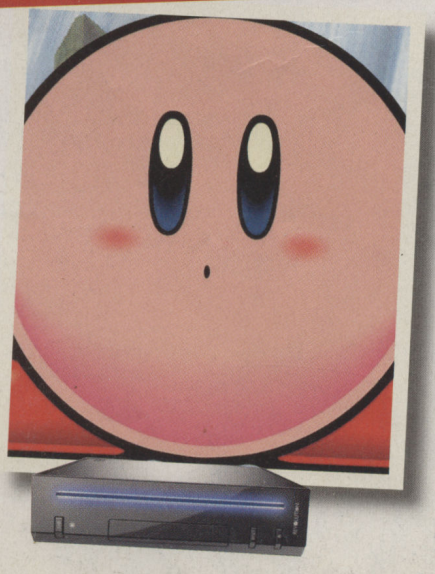
PSM проверяет это на своем любимом актере Альфреде Молине.

Новая генерация развлекательных машин диктует индустрии свои условия. Как мы можем сегодня измерить мощность той или иной консоли? Гигафлопы? Мегапиксели? Количество операций с плавающей запятой в секунду? Не смешите нас! Все эти способы меряться, у кого длиннее уже давно и безвозвратно устарели. Вот скажите, когда вы идете по улице вы воспринимаете красоту (или безобразность) окружающего вас города в мегапикселях, что ли? Что? Не смешите нас, батенька, а то сдадим в Кащенку. Скорее всего, вы воспринимаете такую условную вещь, как красота в каких-то условных же единицах. Лицо вашего любимого актера Альфреда Молины в качестве такой условной единицы вполне сойдет.
Итак, какая приставка будет вся в Молине? Давайте смотреть.

PLAYSTATION 3!

Сониевская приставка продемонстрировала исключительную производительность на уровне 0,8 Молинофлопс, что означает, что ей не хватило всего 0,2 единиц, чтобы сравняться по качеству с настоящим актером и 0,3, чтобы его... превзойти. А так, в принципе, конечно, похож.

NINTENDO REVOLUTION



Компания Nintendo тем временем занята заменой одной никому не нужной консоли на другую точно такую же. Консоль показала удручающую производительность — всего около 0,1 Молинофлопа, это даже не вчерашний — это позавчерашний день. Изображенный Nintendo Revolution персонаж совершенно не похож Альфреда. У него совершенно нереалистично изображены нос, глаза, рот, волосы, щеки и все остальное.

НАСТОЯЩИЙ АЛЬФРЕД МОЛИНА!

Не ждали! Давайте считать именно его за образец (а что, есть другие предложения?). Изображение получено посредством цифровой фотокамеры неизвестной модели, направленной прямо в голову актеру. Получилось, что говорить, похоже. Хотя Альфреду, несомненно, стоило бы сбрить бороду, походить в солярий и начать бегать по утрам.

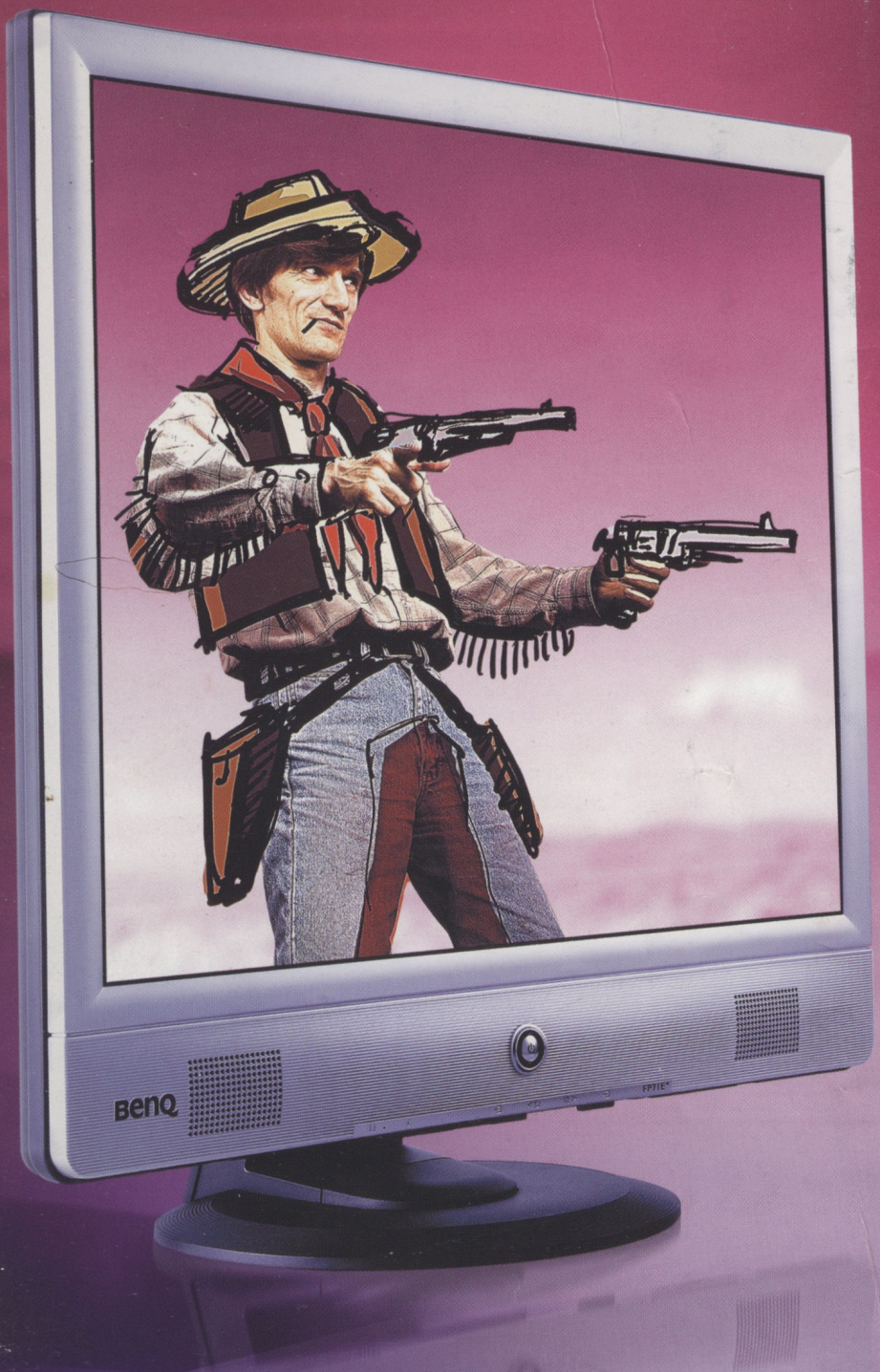
XBOX 360!

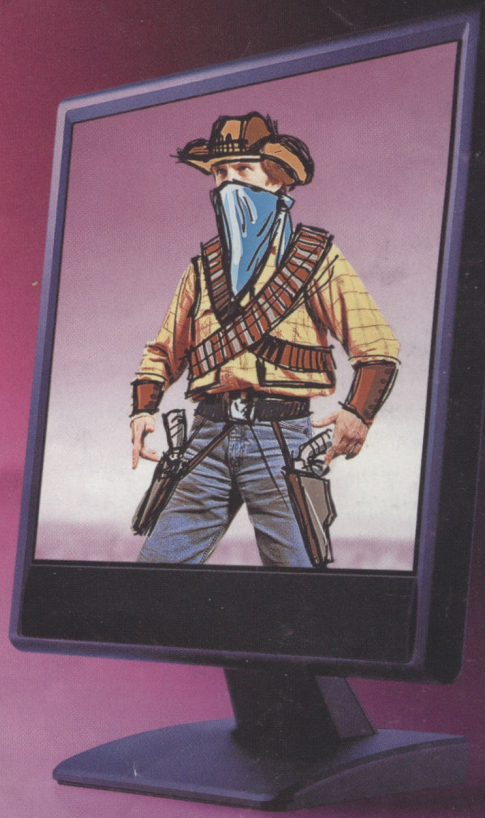
Посмотрите, в кого превратила компания Microsoft со своей консолью нашего любимого Альфредика! Нет-нет, столь цветуще-свинячий внешний вид вовсе не говорит о том, что Xbox 360 актера омолодила. Скорее такой вид говорит о том, что у приставки существуют определенные трудности с моделированием растительности на лице. И, возможно, других частях тела. Но этого нам уже лучше совсем не знать.

ПРИГОВОР!

Вообще говоря, победила, конечно, фотокамера, на которую Молину снимали для образца. Но мы не будем буквоедами и присудим однозначную победу PS3. Она ее, вне всяких сомнений, заслужила.

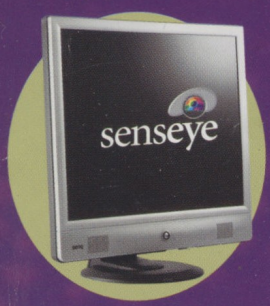
Тест подготовлен авторитетным независимым экспертом, по чистой случайности работающим в штате журнала PSM, главного в мире журнала о платформе PlayStation®... Кхм...





8ms

BenQ – реакция 8 мс...
...даже и не пытайтесь спорить!



FP71E+

Скорость Цвет Контраст Яркость Резкость

Выигрывает тот, кто действует первым? Молниеносная реакция – залог успеха? Но что делать, если монитор не успевает за тобой? 17" ЖК-монитор BenQ FP71E+ с рекордно коротким временем отклика 8 мс и уникальной технологией Senseye для улучшения изображения — выбор победителя! Альтернативы нет. Подробности на BenQ.ru

BenQ

Enjoyment Matters

Москва: Levi's, ул. Тверская, 15; ул. Садовая-Спасская, 3; ТЦ "Галерея Актер", ул. Тверская, 16/2; ТЦ "ГУМ", Красная пл., 3; ТЦ "Глобал Сити", ул. Кировоградская, 14; ТЦ "Мега", Московская обл., Ленинский р-н, Калужское ш., 21-й км; ТЦ "Мега 2", Московская обл., г. Химки, Микрорайон №8, ул. Ленинградская, д.1; ТЦ "Рамстор", ул. Шереметьевская, 60а; ТЦ "Рамстор", ул. Ярцевская, 19; ТЦ "Рамстор Сити", ул. Правобережная, стр. 1; сеть магазинов "E-Life"; сеть магазинов "Джинсовая симфония"; сеть магазинов "Джинс Сити"; сеть магазинов "Тема Джинс"; ул-г "Вояж" ТЦ "Мега 2", Московская обл., г. Химки, Микрорайон №8, ул. Ленинградская, д.1;
Санкт-Петербург: ТЦ "Сенная", ул. Ефимова, 3; Большой просп. П. С., 56/13; ул. Кирочная, 19; сеть магазинов "Джинсовая Симфония"; сеть магазинов "Мега Джинс";
Архангельск: Троицкий просп., 23; Барнаул: просп. Ленина, 60; Благовещенск: ул. Кузнечная, 1; Владивосток: Океанский просп., 13а; Екатеринбург: ул. Ленина, 5; Иваново: ТК "Плаза", пр-т Ленина, 9; Ижевск: ул. Карла Маркса, 244, ТЦ Леон, 2-ой этаж; Казань: ул. Баумана, 23/24; Казань: ул. Чистопольская, 5; Калининград: Ленинский просп., 21;Киров, ул. Володарского, 99а; Нижний Новгород: ТЦ "Этажи", ул. Белинского, 63; Нижний Тагил: просп. Ленина, 63; Новосибирск: ул. Ленина, 20; пл. Карла Маркса, 2; Омск: ул. Лермонтова, 9а (площадь у Речного вокзала); Тверь: Тверской просп., 3; Тольятти: Ленинский просп., 1; Автозаводский р-н, 19 й квартал, ул. Южное шоссе, 53, Автозаводское шоссе ТЦ "ПаркХаус"; Тюмень: ул. 50 лет ВЛКСМ 63, ТРК "Премьер"; Ульяновск: ул. Гагарина, 3; Хабаровск: ул. Пушкина, 49; Череповец: ул. Ленина, 90; Ярославль ул. Свободы 71а, ТЦ "Новая Галерея" (на площади Труда); Пермь: ул. Ленина 79; Калуга: ул.Театральная 4а; Рязань: Площадь Димитрова 3, ТК "Мегаполис"; Воронеж: ул. Кольцовская 35, ТЦ "Россия"; г. Уфа: Проспект Октября 4 (3 этаж).
Офис: Москва, ул. Кульнева, 4а; тел.: (095) 777 1894, 777 1895, факс: (095) 777 1896.